Nintendo powered by ファミ通 **任天堂全面協力**

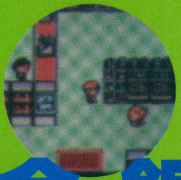
ファミ通64+(プラス)［週刊ファミ通 5/28号増刊］

# ファミ通64+(ロクヨンプラス)

490円

1999.06

## N64版出発進行 電車でGO! 64

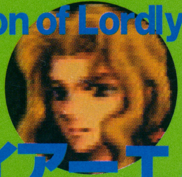


## カウントダウン開始 ポケットモンスター金・銀

## ポケモンスナップ ポケモンピンボール

## 特別インタビュー Nintendo 1999

## オウガバトル3 Person of Lordly Caliber



## ファイアーエムブレム トラキア776

## マリオゴルフ64

## 悪魔城ドラキュラ黙示録

## 実況パワフルプロ野球6

## 1999年版 N64・GBゲームカタログ

GameWave
毎週水曜深夜
TV東京／大阪／
愛知で絶賛放映中

# こうなる任天堂の1999年!

©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY ©1995-1999 Nintendo/Creatures/GAME FREAK ©TAITO CORP.1997,1998,1999. ©1999 QUEST ©1998 Nintendo/CAMELOT ©1996,1999 Nintendo, ©1999 INTELLIGENT SYSTEMS ©1995,1996,1998 Nintendo/Creatures/GAME FREAK ©Nintendo/HAL Laboratory,Inc. ©1986 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED. ©1994 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1999 Victor interactive Software Inc./Marukome ©1999 NINTENDO/HAL Laboratory Inc. character ©NINTENDO/HAL Laboratory Inc./Creatures inc./GAME FREAK inc. ©ATLUS 1992,1999 ©1995-1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ©1999 HAL Laboratory,Inc./Jupiter Corp.

任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

と NINTENDO64 および 64GBパック は任天堂の商標です。
©1995,1996,1998,1999 Nintendo /Creatures /GAME FREAK

Nintendo
NINTENDO64
のがすな！
シャッターチャンス！！
POKEMON LENS 50mm
MADE IN JAPAN
キミはポケモンカメラマン！
野生のポケモン達の
とっておきの瞬間を
カメラでゲットだ！
ポケモンスナップ™
POCKET MONSTERS' SNAP
©1995, 1996, 1998 Nintendo / Creatures / GAME FREAK
©1999 Nintendo / HAL Laboratory, Inc.
野生のポケモンがすんでいる「ポケモンアイランド」へ
ようこそ！ここのポケモンたちはキミの知らないいろんな
しぐさや表情を見せてくれるはずじゃ。
それを"しゃしん"にとって、キミだけのアルバム
を作ってみてはどうかな？
お気に入りのショットがとれたら、
ローソンでシールプリントしよう。
LAWSON
ローソン
シールプリント
3月23日(火)受付け開始
お気に入りショットをカセットにきろく
してローソンで申し込もう！
［DPEサービス：1枚300円（税別）］
数日後、君だけのスペシャルシールの
できあがりだ！！
お問い合わせは
ポケモンスナップシールダイヤル
平成11年3/10~5/10まで
(0120) 210-429
✷カメラアクション ✷1人用
✷バックアップ機能付き
✷3月21日(日)発売
✷希望小売価格 6,800円（税別）
任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス　東京 (03)3540-9999／大阪 (06)6376-3355／京都 (075)525-3444／
名古屋 (052)586-3000／岡山 (086)255-2130／札幌 (011)612-4144
インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/
NINTENDO64®
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

動いてなきゃあ、わかんねーよ!
ゲームを伝える、ビデオマガジン
好評発売中!
日々進化を続けるテレビゲーム。
グラフィックや演出は、
僕らがゲームを選ぶときに
すごく重要だよね!
そこで写真や文章だけでは
伝わらないゲームの魅力を、
映像とサウンドで完全解説!
それがゲームバラエティメント
ビデオマガジン「げーぶい」だ!
東京ゲームショウで、
つぎつぎ明かされる最新ニュース!
期待のビッグタイトルだって、
目白押しだ!
そんな気になるゲームたちを、
総力掲載!!
特1集
東京ゲームショウ'99春
速報!
日本最大のゲームイベント、
東京ゲームショウ'99春を総力取材!
気になるビッグタイトルなど、
総掲載ゲーム数約70タイトル!
驚きの最新映像満載!!
特2集
キャンペーンガールや
コスプレギャルも、てんこもり!
注目ギャルに大接近!!
その他、注目ゲーム情報が
目白押し!!
創刊号
げーぶい
本体価格2,381円+税
VHS 60分 STEREO Hi-Fi
※書店・コンビニ・ゲームショップにて発売!
※店頭で品切れの節は、希望ビデオ名を書いたメモと
送料400円を添えて(同額の切手でも可)、
下記㈱三栄書房・販売部宛に直接ご注文ください。
VIDEO OPTION臨時増刊
空前のゲームバラエティメントビデオマガジン「げーぶい」
Illustration:ナカ シンジ
※記載されている社名および製品名は、
各社の商標または登録商標です。
※内容は予告なく変更する場合があります。
発行:㈱三栄書房 〒169-8588 東京都新宿区北新宿 4-8-16(販売部) TEL.03-3364-3812 FAX.03-3368-1733

# CONTENTS

# ファミ通64+

アスキー
1999年4月21日発売
定価 490円(税込み)

©ASCII 1999


## ■編集長インタビュー■

**任天堂1999** ……………………………… 8
任天堂取締役今西氏に聞く「今年の任天堂」

**創刊記念プレゼント** ……………………………… 6
ゲームボーイカラーやSFメモリカセットを太っ腹に大放出!

## ■COMING UP NEXT ……………………………… 14

オウガバトル3 Person of Lordly/ファイアーエムブレム トラキア776/マリオゴルフ64/ポケットモンスター金・銀/ポケモンピクロス/電車でGO! 64/シャドウゲイト64/ラストレジオン UX ……ほか

## ■N64ゲーム徹底解析■

ポケモンスタジアム2 ……………………………… 34
悪魔城ドラキュラ黙示録 ……………………………… 42
ポケモンスナップ ……………………………… 56
実況パワフルプロ野球6 ……………………………… 70
実況G I ステイブル ……………………………… 86

## ■GBゲーム徹底解析■

ポケモンピンボール ……………………………… 96
女神転生外伝ラストバイブルI・II ……………………………… 100
バーガーバーガーポケット ……………………………… 106
beat mania GB ……………………………… 108
ハムスターパラダイス ……………………………… 114

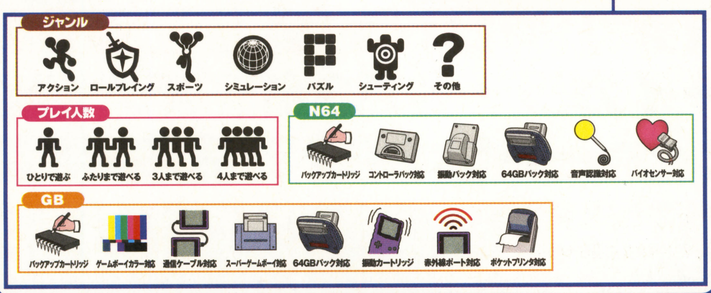
## ■MONTHLY SOFT FILE 99年1月1日から4月21日発売のソフトを紹介 …… 128

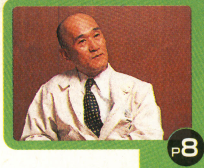
## ■ニンテンドーパワープレイングマニュアル NPのすべてがここに! …… 28

●HOBBY ENGINE トレーディングカードで3Dアート/RC de Go!Go!/駄菓子の穴 …… 92
●プロダクトP …… 118
●トライフォースタイムス …… 120
●N64++ 実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～ …… 122
●読者ページ告知 …… 126
●次号予告 …… 154


**アイコンの見方**

ゲーム徹底解析のページをはじめとして、この本で共通して使用いるアイコンの説明をまとめました。

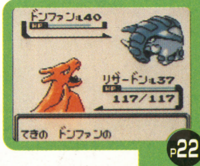




P8

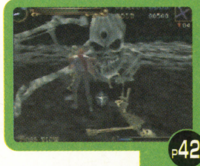
P6

P16

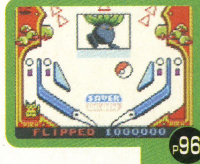
P18


P22

P24


P42

P70


P96

P100

[週刊ファミ通1999年5月28日号増刊]
ファミ通64+

COVER

キャラクターデザイン/松下進
イラストレーション製作/前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ/川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)

デザイン/村田順一

発行所 株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
●03-5353-8111（大代表）

発行/株式会社アスキー
©アスキー1999 本誌記事の無断転載を禁じます。

Nintendo powered by ファミ通

# GAME INDEX


## ●NINTENDO64

| | |
|---|---|
| 悪魔城ドラキュラ黙示録 | 42,133 |
| SD飛龍の拳伝説 | 131 |
| オウガバトル3 Person of Lordly Caliber | 16 |
| おねがいモンスター | 137 |
| Jリーグ タクティクス・サッカー | 130 |
| 実況G I ステイブル | 86 |
| 実況パワフルプロ野球6 | 70,136 |
| シャドウゲイト64 | 25 |
| 人生ゲーム64 | 134 |
| Super Bowling | 137 |
| 超スノボキッズ | 132 |
| 電車GO!64 | 24 |
| トップギア・オーバードライブ | 134 |
| ニンテンドウオールスター! 大乱闘 スマッシュブラザーズ | 130 |
| Parlor!PRO64 パチンコ実機シミュレーション | 131 |
| パズルボブル64 | 133 |
| プロ野球キング2 | 135 |
| 牧場物語2 | 132 |
| ポケモンスタジアム2 | 34 |
| ポケモンスナップ | 56,136 |
| マリオゴルフ64 | 20 |
| ラストレジオンUX | 26 |
| 64大相撲2 | 135 |

## ●GAME BOY

| | |
|---|---|
| ウィザードリィ・外伝I II III | 141 |
| 王ドロボウ JING エンジェル | 147 |
| 王ドロボウ JING デビル | 147 |
| おはスタ やまちゃん&レイモンド | 144 |
| 化石創世リボーンII～モンスターディガー～ | 141 |
| 学級王ヤマザキ ゲームボーイ版 | 27 |
| 加藤一二三九段の将棋教室 | 153 |
| 川のぬし釣り4 | 27 |
| がんばれゴエモン 天狗党の逆襲 | 138 |
| きせかえ物語 | 27 |
| QUIQUI | 150 |
| ゲームボーイギャラリー3 | 26 |
| 決戦ビーストウォーズ ビースト戦士最強決定戦 | 149 |
| 甲子園ポケット | 146 |
| ゴルフDEおはスタ | 26 |
| □いアタマを○くするバトル算数編 | 145 |
| 人生ゲーム 友だちたくさんつくろうよ! | 26 |
| スパイアンドスパイ | 27 |
| 大貝獣物語 THE MIRACLE OF THE ZONE II | 149 |
| チェックメイト | 150 |
| ディノブリーダー3 ～ガイヤ復活～ | 27 |
| ときめきメモリアル ポケット カルチャー編 | 140 |
| ときめきメモリアル ポケット スポーツ編 | 140 |
| トップギア・ポケット | 27 |
| ドラエモンカート2 | 145 |
| 信長の野望 ゲームボーイ版2 | 152 |
| バーガーバーガーポケット | 106,151 |
| Pachinko Date Card 超あたる君 | 138 |
| バックギャモン | 27 |
| バックスバニー クレイジーキャッスル3 | 139 |
| ハムスターパラダイス | 114,142 |
| パワプロクンポケット | 85,152 |
| ビートマニアGB | 108,144 |
| Bビーダマン爆外伝～ビクトリーへのみち～ | 139 |
| プチカラット | 27 |
| プロ麻雀 極II | 148 |
| ポケットG I ステイブル | 91 |
| ポケット電車2 | 151 |
| ポケットファミリーGB2 | 26 |
| ポケットモンスター金・銀 | 22 |
| ポケモンピクロス | 23 |
| ポケモンピンボール | 96,153 |
| ポヨンのダンジョンルーム | 143 |
| 本格4人打ち麻雀 麻雀王 | 142 |
| 女神転生外伝ラストバイブルI・II | 100,148 |
| メダロット2 | 26 |
| モンスター★レース2 | 146 |
| リアルプロ野球 | 27 |
| 64花札 | 26 |
| ROX－ロックス－ | 143 |

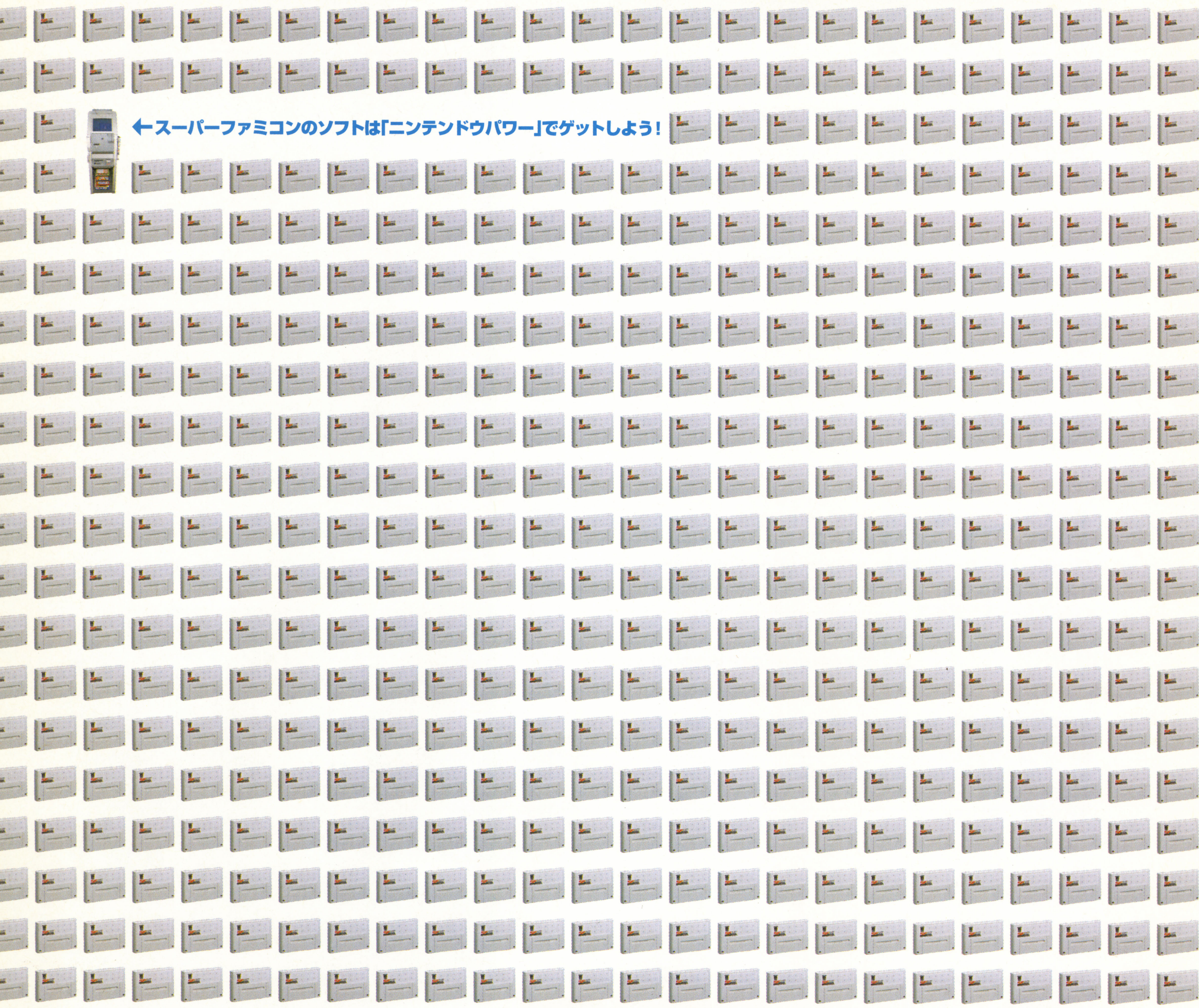
## ●NINTENDO POWER

| | |
|---|---|
| ファイアーエムブレム トラキア776 | 18 |

# ファミ通64+ 創刊記念2号連続プレゼント

ファミ通64+の創刊を記念して、2号連続
とり何通でも応募できるぞ。さらにアンケ

## 連続プレゼントその1ニンテンドーパワー用SFメモリカセット




ム書き換えシステム「ニンテンドウパワー」。「ファイアーエムブレム トラキア776」をはじめとしたゲームの書き換えに必要なカセット、SFメモリカセットを
合計1000名にプレゼントだ。ニンテンドウパワーの使い方や書き換えできるゲームのリストは、28ページからのニンテンドウパワーアカデミーを見てね。

応募方法 官製

応募締め切り 1999年6月18日(金)消印有効

プレゼントその1の宛先 〒151-87

## 連続プレゼントその2ゲームボーイカラー各色3名

カラー対応ソフトが増えてうれ
には、希望カラーの番号を記入

能と5段階のスピードを設定できるN64専用コントロ
ーラー。応募の際には、希望カラーの番号を忘れずに。

応募方法 アンケートはがきで応募

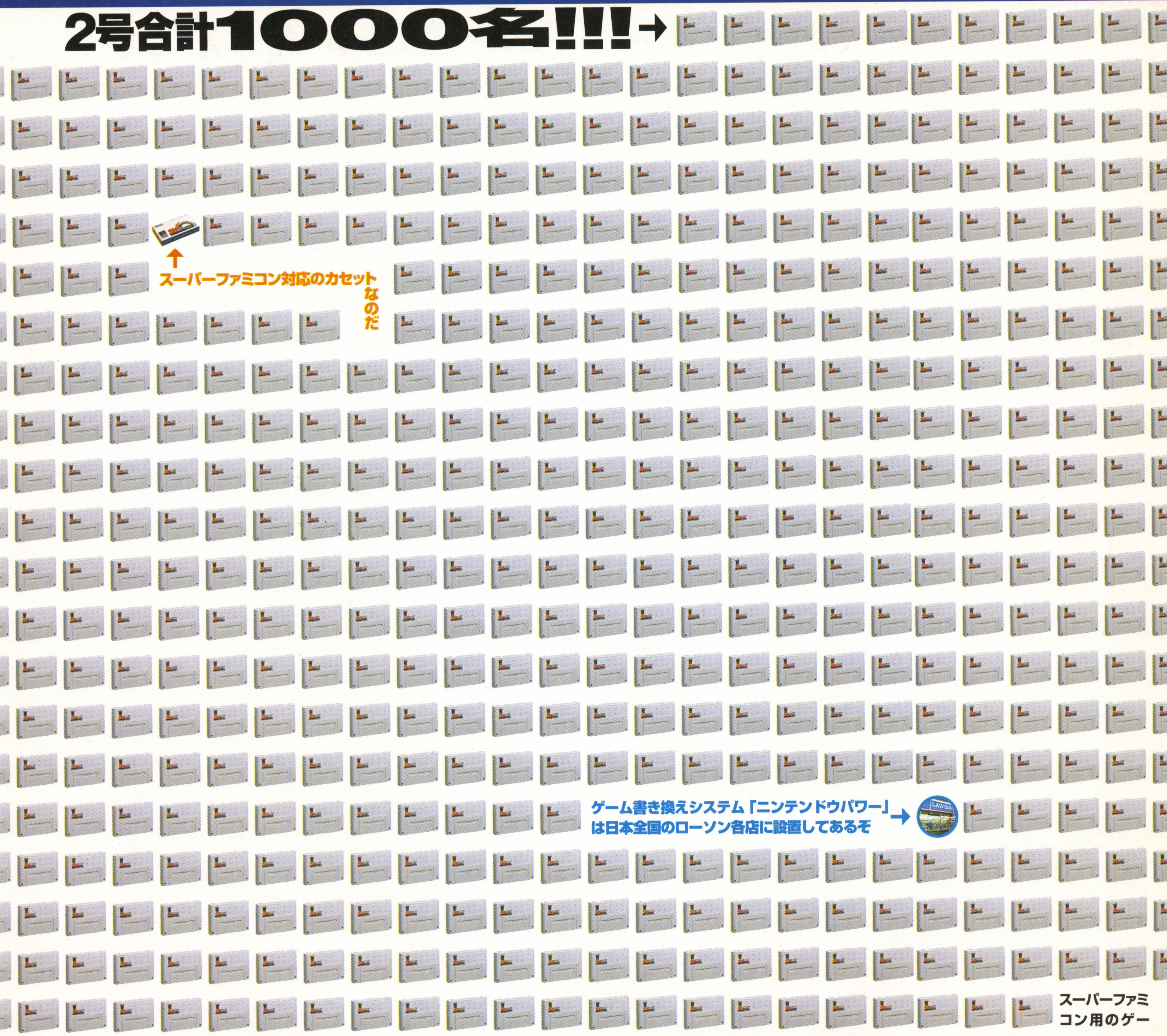
希望商品が決ま
事項と希望商品

消印有効

1レッド 2パープル 3イエロー 4ブルー
5クリアーパープル 6クリアー

で大プレゼントを敢行！　SFメモリカセットは2か月合計1000名にプレゼント、しかも官製はがきによる応募だから、ひ
ートはがきを書いてくれた読者には、今号ではゲームボーイカラーを、次号ではソフトをドーンとプレゼントしちゃうぞ。

# 2号合計1000名!!!→




スーパーファミ
コン用のゲー

## はがきで応募!!!!

官製はがきに、住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号、「SFメモリカセット希望」と書いて、下記のあて先までお送りください。ひとり何枚応募してもけっこうです。

**20東京都渋谷区代々木4-33-10(株)アスキーファミ通NP編集部SFメモリカセット係**

しいゲームボーイカラーを各色3名に。応募の際
してね。「ポケモン金・銀」はカラーで遊ぼう。

## アスキーパッド64各色10名

A、B、Zの各ボタンごとに4つのモードの連射機

ったら、本誌に綴じ込みのアンケートはがきに必要
名を記入のうえ、お送りください（切手は不要です）。

応募締め切り **1999年5月20日(木)**

1シルバー 2ゴールド 3パール

当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

1999
Nintendo

**●任天堂の考える「ゲームのおもしろさ」とは？**

週刊ファミ通のインタビュー（1月22日号）で今西氏は「『ゼルダ』はゲーム本来のおもしろさ、楽しさを思い出してもらうためのゲームなんですよ」と語っている。ここで氏が言う「ゲーム本来のおもしろさ」とはいったい何なのだろう。まずはそこから聞いてみた。

**今西　『ゼルダの伝説』について宮本（注：宮本茂氏。1952年京都府生まれ。任天堂株式会社情報開発部部長。『ゼルダ』シリーズや『マリオ』シリーズなど多数のゲームの制作を手がけている）は「さわれる映像」と言ってますね。これは映画に対比しての言葉でしょう。映像にさわれるフィーリングを楽しんでもらおうということだと思うけど、言葉で表すのは難しいねえ（笑）。**

──『ゼルダの伝説』で遊んでいると、たしかに「手触り」を感じます。映画のような映像と音の展開を見ていて、たまにボタンを押すことでその世界に介入するのではなく、『ゼルダ』の場合はいつのまにか自分が『ゼルダ』の世界にいることに気づく。

**今西　入り込んでしまうからね。距離感がないと言うか。入り込んでしまうと、手ざわり、感触があるということが非常に大事なことなんですね。彼（宮本氏）も表現には苦労してましたが。**

──言葉で表すのが難しいのが「ゲーム本来のおもしろさ」の難点ですね。

かつて宮本茂氏は、「ライバルはルービックキューブ」と発言したことがある。ルービックキューブはテレビゲームではなく、プラスチック製の立方体のパズルだ。両手で包むように持ってガチャガチャと動かしているうちに、脳味噌もいっしょに組み変わっていくような気分になるパズルだった。映画ではなく、ルービックキューブをライバル視するところに、「おもしろさ」の謎を解く鍵が隠されていそうだ。

**●『ゼルダ』の新作、そして今後のゲームの方向性**

宮本氏は、N64版『ゼルダの伝説』の続編の制作に着手していることを公言している。続編はひとつだけではなく、いまの『ゼルダ』のゲームシステムをそっくり使い、なおかつダンジョンなどにアレンジを加えた64DD版（仮に『裏ゼルダ』と呼ぶ）と、ゲームシステムそのものに大幅に手を入れるもの（仮に『続ゼルダ』と呼ぶ）が考えられているという。

──去年の11月に『ゼルダの伝説』が発売されてから、各ゲーム賞を総なめですね。『ゼルダ』はあれほどのゲームですから、ある意味で受賞も当然だと思うんですが、反面、一ファンとして不安もあるんです。つまり、『ゼルダ』ばかりが突出してしまっていて、あとに出るゲームが苦しいんじゃないかと。

**今西　なるほど。しかし、ぼくらはそう悲観すべきものでもないと思ってます。ゲームにはいろいろなジャンルもありますしね。『ゼルダ』は大作ですが、大作ばかりがもてはやされる時代も終わりつつあるんじゃないでしょうか。むしろ、これからは大作主義というのはもうマイナスのイメージが強くなるでしょう。おもちゃ、娯楽の世界は、**

# 任天堂1999　「何もない会社」の不思議

Nintendo 1999

**大作ばかりでなくてもいいんです。いわゆる手触り感覚が味わえるものであれば、こま切れなものでもでもいいんだし。**

──だからと言って、『ゼルダ』はこれで打ち止めというわけではないですよね？

**今西　今年中に次の作品が出るかもしれません。**

──その「次の作品」ですが、3種類の『ゼルダ』が出ると聞いたことがあります。ひとつはゲームボーイ版、そして64DD版の『裏ゼルダ』、3つめがROMカートリッジの『続ゼルダ』。ずばり、出ますか？

**今西　ゲームボーイ版は当然考えられるし、N64のROMも考えてるでしょうね。**

──それは、『ゼルダ』をまったく新しく作り直すのではなく、ゲームシステムを利用してアレンジを加えるという形になるわけですか。

**今西　そうですね、システム的には利用して、新たな感動が得られるようなものを作っていこうと。**

──6月に64DD版が本体と同時に出て、12月にN64のROM版が出るという噂もありますが。

**今西　64DDのことではいろいろ揺れてますからねえ。64DDはたしかに6月を目指してやってきたけれど、はたして6月に出るかどうか、確答できないですね。**

──ということは、出ないとも言い切れない？

**今西　うーん、6月には、ちょっとまあ……無理かな。というのは、いろんなおもしろいコンテンツも出てきているんですが、なんでもありのてんこ盛りじゃ、任天堂としてはだめなんです。旗色鮮明にしていかないとだめ。その方向性の絞り込みが大変で、模索している部分があります。ではいつ発売なんだ、ということになると……。**

えらいこっちゃ。衝撃の発言である。長いこと99年6月発売と言われてきた64DDだが、発売がさらに延びるとは。当然、『裏ゼルダ』の6月発売もあり得ないことになる。

**●64DDってなんなんだ？**

「ニンテンドウロクジュウヨンディスクドライブ」と呼ばれてきた64DDだが、正式名称は64DDに決まった。読みかたは、「ロクヨンディーディー」である。さて、そのロクヨンディーディー（以下64DD）、本当はどんなマシンなのだろう？

──さて、64DDですが、マシンの一般販売はせずにクローズドな会員制のシステムになるそうですね。任天堂とリクルートで64DDのための会社を設立し、その会社が中心となって64DDのさまざまなことを取り仕切っていくらしいですね。

**今西　そういう可能性もあります。**

──可能性「も」なんですか？

**今西　そのへんの棲み分け、仕切りはまだ明確にはなってないんです。これまでの準備期間が長かったから、そのあいだに当然いろいろな提案があって、どの方向で行くかを決定をしかねているということです。**

──では、64DDのハード面での仕様がこれから変更される可能性もあるんですか？

**今西　ハードは早くから決まってますから、大**

**きな仕様変更はないと思いますよ。**
──ということは、ソフトの販売方法や流通の問題で時間が必要だと。
**今西　まさに環境の整備、全体のシステムをどうするかがまだ決まっていないということです。**
──会員制かどうかも含めたシステムですね。
**今西　そうです。3月中にはすべて決めたいと思ってたんだけど、ちょっとズレこんでしまって。**
──では、64DDの実体についてなんですが、いまの時点でN64ユーザーにわかっているのは「書き込み・書き換えができるマシンだ」という点だけで、これを過去の任天堂ハードにたとえてみると、ファミコンディスクシステムとサテラビューに共通点があると思います。ファミコンディスクシステム(注:1986年2月21日発売。磁気ディスクの採用で、ソフトそのものを書き換えることができた)はデータの書き換えができました。通常は黄色いディスクを使っていましたが、青いディスクを使うとデータを送ってゴルフのトーナメントのような遊びもできましたね。サテラビュー(注:放送衛星を通じて受信したゲームのデータを、書き換え可能なフラッシュROMを使用した専用メモリーパックに記録するシステム。1995年4月23日に配信開始)では通信衛星を使ってデータをダウンロードして、ユーザーが蓄積することが可能でした。そこで64DDなんですが、このふたつのマシンの特徴を合わせたものに、さらにプラスアルファがあるものだと思ってよいのでしょうか?
**今西　ああ、まあ、だいたいそういうところでしょうね。**
──気になるのは、プラスアルファが何なのかというところですが。
**今西　プラスアルファは、「仕組み」でしょうな。**
──仕組み?
**今西　たとえば64DD本体の販売方法にしろ、データを流す方法にせよ、どういう方法でやっていくかというしくみです。店頭でやる方法なのか、通信を利用するのか。任天堂は、ゲームに限っては単純なダウンロードではあまりおもしろくないので、やらないほうがいいと考えてます。**
──その逆、つまりアップロードはどうですか?
**今西　アップロードのほうが、いろいろと可能性はあるんでしょうね。遊びを変えるという意味でもね。それをどんな形でやっていくのかを検討中なんです。まあ、いちばん大事なことはイベント性だと思いますね。**
──イベントと言っても、かつて行われたような、ゴルフゲームのスコアを競うこととか、レースゲームのタイムを争うことだけではないですよね?
**今西　もちろんそれも考えられますよね。まあ、通信ということは端末を使った「投票機」という性質が大きいと考えているので、投票機としてどう利用していくかが大事だと思います。**
──64DDがインターネットの端末になる可能性はどうなんでしょう?
**今西　インターネットの端末という方向は、我々は考えてないです。ゲーム専用機路線を堅持する、と。ただし、64DD用にいろいろなソフトが出てきて、そのなかにゲーム専用機をインターネット端末として利用するようなものがあれば、**

**ファミ通64+のスタートを記念して、任天堂取締役広報室長・今西紘史氏にあれこれうかがった。64DDのこと、『ゼルダの伝説』の新作のこと、NINTENDO POWER書き換えシステムの今後の展開のこと、そして任天堂という会社の不思議について。今西氏の回答には、正直なところ「なっに──!?」と頭のなかがまっ白になるようなコメントもあったが、行間を読む楽しみがあるインタビューにはなっていると思う。また、このインタビューによって、ファミ通64+編集部には多くの課題が残された。時間をかけてひとつひとつの課題に取り組んでゆくつもりだ。**

ファミ通64+編集部　編集長　田原誠司(インタビュー、構成)

**結果的にはインターネットにつながることになりますけどね。**
──本筋としては、64DDはインターネットの端末を目指すものではないということですね。となると、64DDを使った通信とは、N64やゲームボーイなどの「任天堂ファミリー」のマシンに限られたものになると考えていいんでしょうか?
**今西　そうしようとしています。それが新しい娯楽のジャンルを開拓していくことにもなると思いますし。ひとつのコアソフトを出しておけば、ゲームが変わったり、新しいおもしろみが補完されたりしていくことがありますからね。**
──『ゼルダの伝説』の主人公じゃないですけど、今後の任天堂のキーワードはリンクということでしょうか?
**今西　そうですね。まちがってないと思います。**

わかったような、わからないような。少なくとも言えるのは、64DDのハード自体はほぼ完成していて、環境の整備待ちだということ。そして、64DDの登場で、任天堂のマシンどうしのリンクが強まりそうだということ。すでにN64とゲームボーイは64GBパックによってリンクしているけれど、「さらにその先」が2段階くらいありそうだ。

### ●NINTENDO POWERの今後

NINTENDO POWERという発想自体はとてもよいと思う。ゲームソフトをデータとして考え、手軽に書き換えができるなんていいじゃないか。便利でもあるし、将来の発展性もある。しかし、NINTENDO POWERの現状が「とてもよい」と言えないのも事実だ。ゲームボーイ用ソフトの書き換えも含めて、NINTENDO POWERについて聞いてみた。

──NINTENDO POWERの書き換えシステム、ぼくはあれをとてもよい発明だと思ってます。中古問題の解決策にもなりえますし、なにより使い捨ての発想じゃないところが好きなんですが、現状を見ると本当にうまくいってるとは思えないんです。
**今西　うーん、そうですねえ。私たちもそういう部分をもくろんでNINTENDO POWERを始めた部分があります。中古問題にしろなんにしろね。遊びのこまぎれ性というか、大作主義じゃない方向性というか。**
──64DDを利用して、NINTENDO POWERの書き換えと同じことが家庭でできるようになるとすごいなと想像するんですが、そんな可能性はあるんでしょうか。
**今西　いちばん大事で難しいのが課金回収なんです。お金をかけても、実効性が上がらないのは困りますから。結果的に選んだのが、ローソンさんといっしょにやることだった。たとえば、各家庭にある64DDを使ってゲームをダウンロードできるようにすることも技術的には可能です。しかし、安全性・安定性の面や、著作物を販売することについての価値づけにおいて、いまの形のほうがやりやすいと思います。**
──ローソンなりダイエーなり、書き換え機が設置

されている場所まで行って書き換える方向は当分変わらないということですね。では、書き換えの値段についてお聞きしましょう。
**今西　みなさん、新作3000円、旧作1000円が高いとおっしゃいますけどね。**
──でも、新作の書き換えが2000円になるとか。
**今西　まだ、決定ではないんですけどね。ただ、値下げということで言えば、ハードの値段を下げるのは計算が成り立つからいいんです。量産効果も上がりますし。しかし、ソフトはそうとも言えないんですね。ビジネス的に、とくに継続性の問題で、値下げはどうも。いまはなんでも値下げ値下げの方向ですが、もうそろそろ、みなさん認識を変えないと、と思いますよね。**
──ユーザーとしては安ければ安いほど嬉しいですけどね。
**今西　でもユーザーだけじゃないんでねえ。もちろんお客さんは神様であるけれど、お客さん以外のメーカーや流通が相応の利益を得ないと業界自体が成り立たなくなりますから。**
──ではすこし考えかたを変えて、単なる値下げではなく、NINTENDO POWERを使った下取りシステムというのはどうでしょう?
**今西　下取りって、ソフトの?**
──ええ、ソフトの。ユーザーが、すでにメモリカセットのなかに書き込んであるゲームを消して、新しいゲームに書き換える場合には、たとえば100円引きになるとか。実際にはデータが消えるだけで、物体がなくなるわけじゃない。でも、ぼく自身がNINTENDO POWERを利用していて感じるんですが、新しいゲームを書き込みたいのにメモリカセットの容量がいっぱいになってるときがある。そのときに古いゲームを消さないといけないわけですが、データが消えることに対して、とても「別れがたい」と思うんです。
**今西　あー、なるほど。我々がNINTENDO POWERを始めるときに、その感覚のことまでは考えてなかったんですね。そう感じるのは、ライブラリー意識があるからということですか?**
──そうですね。いろんなゲームを揃えておきたいという意識がひとつ。もうひとつ、ゲームのプログラム以上に、セーブデータが消えてしまうのが悲しいんです。データの量としてはたいしたものじゃないですが、自分が何十時間もかけて築いた結晶が一瞬にして消えちゃうのが悲しい。そこで、なんとか努力が報いられるシステムがないもんかなあと。100円でも返ってくれば。
**今西　難しいですねえ。解決策としては、メモリカセットの容量を増やすことが考えられますね。それと、いまの下取り。**
──バーチャル下取り。
**今西　下取りねえ。**
──メモリーがいっぱいになってしまった人が、データが消えるのを惜しんで、新しいメモリカセットをどんどん買っていく。そうすればメモリカセットが売れる量は増えますが、これは任天堂が望んでいることではないですよね?
**今西　そうですね。書き込みや書き換えができることが利点だと考えてますから。**
──ライブラリーが、コンビニという町の拠点に

あるんですから、それをもっと活用したいな、と思うんです。NINTENDO POWERの利用率が上がるかもしれないし。
**今西　それがひとつのきっかけとなる可能性もあるでしょうね。**
──それと、NINTENDO POWERのゲームボーイソフトの書き換えについてうかがいます。ずーっと長いこと、ゲームボーイ用のスロットが空いたままなんですが、書き換えはいつ始まるんですか?
**今西　ずーっと考えてるんですよ。ただ、タイミングが難しくてね。いま、流通の面から見ても、ゲームボーイ関係はみなさんのビジネスとして成り立っている部分が多いので、NINTENDO POWERへの導入時期の見きわめが難しいんです。いつから、どういう方法で、どの範囲のソフトを、というのが。今後、ゲームボーイとN64、64DDのあいだでリンクしていくソフトも増えてくるでしょうし、そのための書き換えのステーションとしてNINTENDO POWERを利用したいという考えも当然出てくるでしょう。早く方向性をつけたいんだけど、影響するところが大きいだけに、難しい問題もありますね。**
──時期の目安はいつごろになりそうですか?「6月には」という話も聞いたことがありますが。
**今西　うーん、6月ねえ。『ポケモン金・銀』があるでしょう。ユーザーの金銭的な負担も考えなくてはならないし……。秋にはなんとかなるんじゃないか、というところですね。**
──秋……。9、10、11月というところですか。それと、ゲームボーイ用のソフトのなかにはおもしろいものがたくさんありますよね。ぼくらは雑誌の立場から、小学生や中学生のゲームファンに対して「これで遊んでくれ!」と勧めたいゲームがたくさんあるんです。でも、発売後何年も経ったゲームは入手しにくくなっているので、雑誌に載っていても入手ができないという問題が起きてきます。こういった問題を解決するのに、NINTENDO POWERはとても有効なので、ライブラリーとしての機能に期待してるんです。
**今西　そうですね。そういう意味でも値打ちがあるんですよねえ。ゲームボーイのライブラリーをどれだけ入れるかということですね。**
──全部入れればいいってもんじゃないとは思いますが。
**今西　ぼくも一刻も早くそれやりたいんですよ。**
──やりましょうよ。

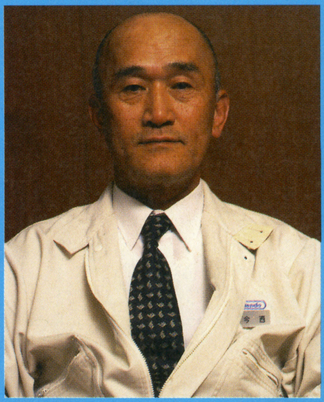
NINTENDO POWERにはまだ発揮されていない力が潜んでいる。現状では、せいぜいNINTENDO POくらいだと思う。ゲームボーイ用ソフトの書き換えが始まる時期に、NINTENDO POWERがより強力なシステムとして再生されることも、夢ではないはずだ。たとえばこのインタビューのなかで提案したバーチャル下取りシステムについて、読者、小売店、メーカーの人々はどんな感想を持ったのか、編集部宛にご意見を寄せていただきたいと思う。

**●任天堂が守ること**

任天堂はたいへん安定した企業である。超優

良企業と言っていい。さて、83年にファミコンを発売する以前から、つねに遊びを提供し続けてきた任天堂という企業は、何をよりどころとしているのだろうか？　抽象的な質問をぶつけてみた。

──任天堂が歩んでいる道って、何なんでしょうか？　王道という言葉も頭に浮かぶんですが。
**今西　王道じゃないですけどね(笑)。ゲームは、もちろんいろいろな人の助けもありましたが、自分たちで一生懸命育てたマーケットですから、つぶすのはしのびないし、守るのに必死ですよ。間違った方向に行ってしまうと、ガタガタと崩れてしまうという危機感はつねに持っています。同じ認識をしてくださる方に一社でも増えていただきたいんですけどね。でも、我々が一社だけになっても守ってもいかないと、ゲームのマーケットがなくなりはしないまでも、縮小してだめになってしまうんじゃないかと思うんです。**
──確認させていただきたいんですが、「任天堂が一社になっても守ること」とは何ですか？
**今西　やはり、「ゲームとは何たるや」ということでしょうね。一時のムードとか流行に流されないこと。ゲーム作りでも経営の方針でも、そういうものを絶えず持っていないとだめということでしょうね。ゲーム業界は弱い業界だし、マイナー視されてきたから、外からは誰も助けてくれないし、応援してくれないし。しっかりした考えを持ってやらないと、ぶっとばされてしまいますよねえ。**
──ポリシーをしっかり持って流されないこと、ですか。たとえばゲーム作りについて、任天堂が「こうでなくてはならない、こうであってはならない」と決めているルールのようなものはあるのでしょうか？
**今西　「公序良俗(注：公の秩序と善良の風俗(岩波書店・広辞苑第四版)。非常にお堅い言葉だが、定義はあいまい)に反しないもの」としか表現のしようがないですね。公序良俗も時代とともに変わりますけど、それしかないです。基本的には、自分たちが作りたいもの、おもしろいものを作るということなんですが、任天堂の組織のなかには独特のモラルができていて、意識せずとも自然にモラルに沿うようになっている。これは意図してやったんじゃないんです。誠実に企業経営を考えた場合、永続性がなければならないし、社員が満足感を得られるようにしなければならない。きわめて単純な原則しかないんですが、それを基本に忠実に継続してやってるだけですね。**
──単純なことほど守りにくいですよね。それが、ゲーム業界ではまれなのかもしれません。
**今西　それと、大事にしたいのは「公平感」ということで、英雄はむしろ作らない。みんなでやってるんだという気持ちを大事にしたいと思ってます。もちろん、力のある人、功績のある人は自然にみんなが認めて評価しますが、その人に対してお金だけで報いても、いろんなところから反発がありますし。公平さというものがみんなにチャンスを与えるので、公平感だけは大事にしたい。まあ、そんな会社です。**
──ふつうの、あまりにもふつうの会社……。
**今西　昔から「何もない会社」と言ってますけど、そういう意味ではほんとになにもないです。**



**今西紘史(いまにし・ひろし)**
1940年生まれ。任天堂株式会社取締役広報室室長。重鎮スポークスマン、つまりは任天堂の"口"的存在の人物である。

──公平感のほかに大切にしていることは？
**今西　まじめさというのはあります。任天堂はハードもソフトも一緒にやっているので、部署間のコミュニケーションが大事ですが、そこで重要になってくるのはまじめさなんですね。斜に構えている人、ぼくはそれを「異質な人」と呼びますけど、異質な人はヒット作も作れるかもしれないけど、組織を壊してしまうこともある。長い目で見たら非常にリスクが大きい。だから、まじめさは大事にせなあかんなあと。ただ、それでやっていくには強力なリーダーが必要ですね。任天堂の場合は山内溥(注：1927年京都生まれ。任天堂株式会社代表取締役社長)の存在が非常に大きいわけです。**
──ファミコンが生まれる以前から？
**今西　そうですね。山内溥の事業家としての力でしょうね。何かを求め続けて、手応えを感じたところに力を集中していったという。**
──任天堂が、山内社長が、遊びのジャンルに手応えを感じたきっかけは何だったんでしょう？
**今西　まあ、創業以来、もともと遊びの会社なんです。しかも、ソフトの世界。トランプにしたって、物としては紙切れですから。**
──たしかにトランプも花札も「場」です。人がいて場があって道具があって、そこにルールが加わって。
**今西　それがまさにソフトの世界ですね。トランプや花札からさまざまなメカをやっていた時代(注：ウルトラハンド、ウルトラマシン、ラブテスター、光線銃SPなど、1960年代後半から1970年代後半にかけて任天堂が作っていたものをさしている)と、コンピューター、半導体に主力が移ってからは、品質管理などの点ではずいぶん楽になりましたけど。でも、本質はずっと変わっていない、なにもない会社です。**

1999年4月7日　京都・任天堂にて収録

公序良俗、公平感、まじめさ。世界一の「遊び」の企業の信条は拍子抜けするほどあたりまえのものだった。しかし、「任天堂のゲームは家族みんなで安心して遊べるものでないといけないんです」という答えよりは、数段深みがあるようにも思えてくる。任天堂の謎は謎のまま、である。謎の答えが本当に存在するのかどうかもまた謎だが、あえて結論を急ぐ必要もないだろう。

ただ、ひとつだけはっきりしたのは、任天堂がまさしく会社・企業なのだということだ。取締役という今西氏の立場もあるだろうが、すべての発言がユーザーに対するのと同時に、メーカーや流通にも向けられていることに気づいた人も多いはずだ。その場だけのリップサービスもないかわりに、功をあせってバランスを崩すこともない会社、任天堂。

今後、64DDが発売されても、次世代マシンが登場したとしても、任天堂の本質が変わることはないのかもしれない。ただ、「これからも任天堂相手にじたばたしてみよう」と思ったことだけは事実である。

# COMING UP NEXT

## 最新スクープ情報

これから発売が予定されているソフトの最新情報を大紹介。ますます盛り上がるニンテンドウ64からゲームボーイ、ニンテンドウパワーまで、任天堂がほこるすべてのハードを網羅して、毎号スクープのテンコ盛りだ！

オウガバトル3 Person of Lordly Caliber

ファイアーエムブレム トラキア776

マリオゴルフ64

ポケットモンスター金・銀

ポケモンピクロス

電車でGO! 64

シャドウゲイト64 TRIALS OF THE FOUR TOWERS

ラストレジオンUX

人生ゲーム 友達たくさんつくろうよ！

ゴルフDEおはスタ

ポケットファミリーGB2

メダロット2

64花札 ～天使の約束～

ゲームボーイギャラリー3

プチカラット

バックギャモン

リアルプロ野球！ セントラルリーグ編 パシフィックリーグ編

川のぬし釣り4

スパイアンドスパイ

学級王ヤマザキ ゲームボーイ版

トップギア・ポケット

ディノブリーダー3 ～ガイア復活～

きせかえ物語

# SOFT Release Schedule

ニンテンドウ64　ゲームボーイ　64DD

## ニンテンドウ64

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 4月28日 | □ 実況G I ステイブル | コナミ | シミュレーション | ●●●●●●●●●● | 7,800円 |
| 4月29日 | □ ポケモンスタジアム2 | 任天堂 | RPG | ●●●●●●●●●● | 5,800円 |
| 5月 | □ LAST LEGION UX | ハドソン | アクション | ●●●●●●●●●● | 価格未定 |
| 5月下旬 | □ WIPEOUT64 | ココナッツジャパンエンターテインメント | アクション | ●●●●●●●●●● | 7,980円(予価) |
| 5月下旬 | □ 新世紀エヴァンゲリオン | バンダイ | アクション | ●●●●●●●●●○ | 8,800円(予価) |
| 6月3日 | □ NBA IN THE ZONE2 | コナミ | スポーツ | ●●●●●●●●●● | 7,800円(予価) |
| 6月中旬 | □ バイオレンスキラー ~TUROK NEW GENERATION | 未定 | アクション | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 6月 | □ マリオゴルフ64 | 任天堂 | スポーツ | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 7月 | □ 64花札~天使の約束~ | アルトロン | その他 | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 7月下旬 | □ シャドウゲイト64 | ケムコ | その他 | ●●●●●●●●○○ | 価格未定 |
| '99年春 | □ 忍たま乱太郎パズル | カルチャーブレーン | パズル | ●●●○○○○○○○ | 価格未定 |
| '99年春 | □ オウガバトル3 Person of Lordly Caliber | クエスト | シミュレーション | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| '99年春 | □ HYBRID HEAVEN | コナミ | その他 | ●●●●●●●●○○ | 価格未定 |
| '99年春 | □ Tonic Trouble | Ubiソフト | アクション | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| '99年夏 | □ SD飛龍の拳伝説 リアルバージョン | カルチャーブレーン | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| '99年夏 | □ レブリミット | セタ | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| '99年夏 | □ PDウルトラマンバトルコレクション64 | バンダイ | アクション | ●●●●●●●○○○ | 6,800円(予価) |
| '99年夏 | □ 電車でGO! 64 | タイトー | シミュレーション | ●●●●○○○○○○ | 価格未定 |
| '99年秋 | □ バーチャル・プロレス2 ~王道継承~ | アスミック・エースエンタテインメント | アクション | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| '99年 | □ 64ウォーズ | ハドソン | シミュレーション | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| '99年 | □ 爆ボンバーマン2 | ハドソン | アクション | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| '99年 | □ フライトシミュレーター(仮題) | ビデオシステム | シミュレーション | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ エクストリームG2 | アクレイムジャパン | アクション | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 未定 | □ エルテイル(仮題) | イマジニア | アクション | ●●●●●●●●●● | 価格未定 |
| 未定 | □ ズール ~魔獣使い伝説~ | イマジニア | アクション | ●●●●●●●●●● | 価格未定 |
| 未定 | □ ウルトラベースボール64 実名版(仮題) | カルチャーブレーン | スポーツ | ●●●○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ プロ麻雀「兵」64 | カルチャーブレーン | その他 | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 走れボクの馬 | カルチャーブレーン | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ WIN BACK | コーエー | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ スーパーマン | タイトー | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ Cu-On-Pa(クオンパ) | ティーアンドイーソフト | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ウルトラドンキーコング(仮題) | 任天堂 | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ コンカーズクエスト(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊(仮題) | 任天堂 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ロボットポンコッツ | ハドソン | その他 | ●●●●○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮題) | コナミ | スポーツ | ●●●○○○○○○○ | 価格未定 |

## 64DD

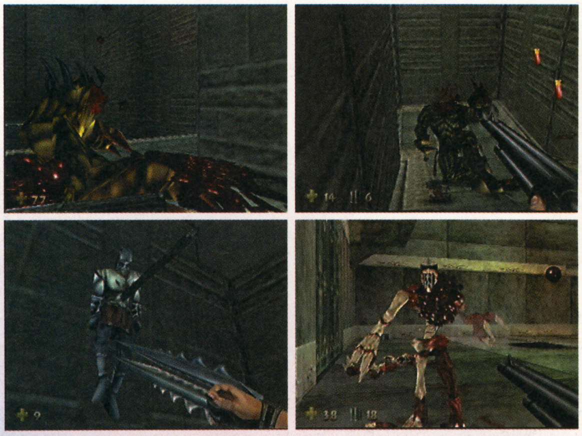
| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 未定 | □ MOTHER3 | 任天堂 | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ キャベツ(仮題) | 任天堂 | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ シムシティ64(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ スーパーマリオRPG2(仮題) | 任天堂 | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ スーパーマリオ64-2(仮題) | 任天堂 | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ゼルダの伝説DD | 任天堂 | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ファイアーエムブレム64(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ マリオアーティスト タレントメーカー | 任天堂 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ マリオアーティスト ピクチャーメーカー | 任天堂 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ マリオアーティスト ポリゴンメーカー | 任天堂 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |

## ゲームボーイ

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 4月16日 | □ 坂田吾朗九段連珠教室 | カルチャーブレーン | その他 | ●●●●●●●●●● | 3,200円 |
| 4月16日 | □ 女神転生外伝ラストバイブルⅡ | アトラス | RPG | ●●●●●●●●●● | 3,980円 |
| 4月16日 | □ プロ麻雀「兵」GB | カルチャーブレーン | その他 | ●●●●●●●●●● | 3,900円 |
| 4月23日 | □ SD飛龍の拳外伝EX | カルチャーブレーン | アクション | ●●●●●●●●●● | 3,900円 |
| 4月23日 | □ トップギア・ポケット | ケムコ | アクション | ●●●●●●●●●● | 4,500円 |
| 4月23日 | □ ゴルフ DE おはスタ | エポック社 | スポーツ | ●●●●●●●●●● | 3,980円 |
| 4月23日 | □ プチカラット | タイトー | その他 | ●●●●●●●●●● | 3,800円 |
| 4月23日 | □ 人生ゲーム 友だちたくさんつくろうよ! | タカラ | その他 | ●●●●●●●●●● | 3,980円 |
| 4月23日 | □ リアルプロ野球! セントラルリーグ編 | ナツメ | スポーツ | ●●●●●●●●●● | 3,980円 |
| 4月23日 | □ リアルプロ野球! パシフィックリーグ編 | ナツメ | スポーツ | ●●●●●●●●●● | 3,980円 |
| 4月28日 | □ ハローキティのマジカルミュージアム | イマジニア | その他 | ●●●●●●●●●● | 3,980円 |
| 4月28日 | □ ポケットG I ステイブル | コナミ | シミュレーション | ●●●●●●●●●● | 4,500円 |
| 4月28日 | □ 花さか天使テンテンくんのビートブレイカー | コナミ | その他 | ●●●●●●●●●● | 4,300円 |
| 4月28日 | □ ディノブリーダー3~ガイヤ復活~ | J・ウイング | シミュレーション | ●●●●●●●●●● | 4,800円(予価) |
| 4月29日 | □ パチパチパチス郎~ニューパルサー編~ | スターフィッシュ | その他 | ●●●●●●●●●● | 3,980円 |
| 4月30日 | □ ファミリートランプクラブ(仮題) | カルチャーブレーン | その他 | ●●●○○○○○○○ | 3,200円 |
| 4月 | □ 白江七段の囲碁教室 | カルチャーブレーン | その他 | ●●●○○○○○○○ | 3,200円 |
| 5月13日 | □ It's a ワールドラリー | コナミ | アクション | ●●●●●●●●●● | 4,300円 |
| 5月21日 | □ パチンコCRモーレツ原始人T | ヘクト | シミュレーション | ●●●●●●●●●○ | 3,980円 |
| 5月28日 | □ ピットフォールGB | ポニーキャニオン | アクション | ●●●●●●●●●● | 3,980円 |
| 5月29日 | □ 学級王ヤマザキ ゲームボーイ版 | コーエー | その他 | ●●●●●●●●●○ | 3,980円 |
| 5月29日 | □ カンヅメモンスターパフェ | スターフィッシュ | シミュレーション | ●●●●●●●●●○ | 3,980円 |
| 5月 | □ スーパーチャイニーズファイターDX | カルチャーブレーン | アクション | ●●●●●○○○○○ | 3,900円 |
| 5月 | □ 本格将棋 聖 | カルチャーブレーン | その他 | ●●●○○○○○○○ | 3,200円 |
| 6月3日 | □ あにまるぶり~だ~3 | J・ウイング | シミュレーション | ●●●●●●●●●● | 4,800円(予価) |
| 6月11日 | □ ルーカのぱずるで大冒険 | ヒューマン | パズル | ●●●●●●●●●● | 価格未定 |
| 6月17日 | □ サバイバルキッズ~孤島の冒険者~(仮題) | コナミ | その他 | ●●●●●●●●○○ | 4,300円 |
| 6月上旬 | □ スーパーブラックバス~リアル・ファイト~ | スターフィッシュ | スポーツ | ●●●●●○○○○○ | 4,500円 |
| 6月下旬 | □ スパイ アンド スパイ | ケムコ | アクション | ●●●●●●●●●○ | 3,980円 |
| 6月 | □ シェラザード伝説 | カルチャーブレーン | その他 | ●●●○○○○○○○ | 3,900円(予価) |
| 6月 | □ 漢字BOY | J・ウイング | その他 | ●●●●●●●●●● | 4,800円(予価) |
| 6月 | □ 釣り先生2 | J・ウイング | RPG | ●●●●●○○○○○ | 4,800円(予価) |
| 6月 | □ アクアライフ(仮題) | タム | その他 | ○○○○○○○○○○ | 3,980円(予価) |
| 6月 | □ ポケットモンスター金 | 任天堂 | RPG | ●●●●●●●●○○ | 価格未定 |
| 6月 | □ ポケットモンスター銀 | 任天堂 | RPG | ●●●●●●●●○○ | 価格未定 |
| 6月 | □ きせかえ物語 | パック・イン・ソフト | その他 | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 6月 | □ バックギャモン | アルトロン | その他 | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 6月 | □ ジェムジェムモンスター | キッド | RPG | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 7月30日 | □ 三國志ゲームボーイ版2 | コーエー | シミュレーション | ●●●●●○○○○○ | 4,800円 |
| 7月下旬 | □ シャドウゲイト リターン | ケムコ | その他 | ●●●●●●●●●○ | 3,980円 |
| 7月下旬 | □ ポケット ルアーボーイ | キングレコード | スポーツ | ●●●●●●●●○○ | 3,980円 |
| 7月 | □ ―ぷよぷよ外伝― ぷようぉーず | コンパイル | RPG | ●●●○○○○○○○ | 価格未定 |
| 7月 | □ 昆虫博士2 | J・ウイング | その他 | ●●●●●●○○○○ | 4,800円(予価) |
| 7月 | □ 川のぬし釣り4 | パック・イン・ソフト | RPG | ●●●●●●●●○○ | 4,200円 |
| 7月 | □ ゴルフだいすき! | キッド | スポーツ | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 9月 | □ ダンジョンセイバー | J・ウイング | RPG | ●●●○○○○○○○ | 4,800円(予価) |
| '99年春 | □ カードキャプターさくら~いつもさくらちゃんといっしょ~ | エム・ティ・オー | その他 | ●●●●●●●●●● | 4,380円 |
| '99年春 | □ アザーライフ アザードリームスGB | コナミ | その他 | ●●●●●●●●○○ | 4,300円 |
| '99年春 | □ トラック&フィールドGB | コナミ | スポーツ | ●●●●●●●●○○ | 価格未定 |
| '99年春 | □ ワールドサッカーGB2(仮題) | コナミ | スポーツ | ●●●●●●●●●● | 価格未定 |
| '99年夏 | □ メダロット2 | イマジニア | RPG | ●●●●●○○○○○ | 3,980円 |
| '99年夏 | □ ポケットファミリーGB2 | ハドソン | その他 | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| '99年 | □ BLACK ONYX GB(仮題) | ビーピーエス | RPG | ○○○○○○○○○○ | 5,800円(予価) |
| 未定 | □ 対局将棋 極GB | アテナ | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ハローキティのパズルコレクション(仮題) | イマジニア | パズル | ●●●●●●●●●○ | 3,500円 |
| 未定 | □ 飛龍の拳伝説GB リアルバージョン | カルチャーブレーン | アクション | ○○○○○○○○○○ | 3,980円 |
| 未定 | □ 銃鋼戦記バレットバトラー | コナミ | その他 | ●●●○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 遊戯王 デュエルモンスターズ2 | コナミ | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ぼくの昆虫大図鑑(仮題) | ジャレコ | その他 | ●●●●○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ドンキーコングランド2 | 任天堂 | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ザ・グレイトバトルPOCKET | バンプレスト | その他 | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ マリオゴルフGB(仮題) | 任天堂 | スポーツ | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |

# 新作ソフト超速スクープ

これまでのN64ソフトのイメージをガラリと変える、大作ソフトの話題が入ってきたぞ。3Dダンジョンをところ狭しと冒険するN64ソフト『テュロック』の続編、『バイオレンスキラー～TUROK NEW GENERATION』の発売が決定したのだ。ヨーロッパなどでは一足先に発売になっていたこのソフト、敵を倒すと画面に真っ赤な血飛沫が散ったりと、なんとも残虐なシーンが連続する問題作だ。誌面に掲載した画面写真から、その雰囲気を感じ取ってもらえるかな。逃げ場のない閉鎖されたダンジョンで繰り広げられる殺戮の限りは、まさに大人にこそプレイしてほしいソフトといえる。さらにこのソフトには画期的な試みがなされていて、それがソフトと同時に発売される予定の『メモリー拡張パック(仮称)』の存在。N64上部の"MEMORY EXPANSION"と書かれたフタに隠されたスロットに差すことで、ゲームの画面がよりキレイになるというものだ。より残虐に『バイオレンスキラー』を楽しむなら、ぜひとも同時に購入したいアイテムだね。ゲームの詳細は次号できっちりレポートするのでお楽しみに。気になる発売日は、6月中旬になりそうだ。



Turok2 ©1997, 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved

# 長き沈黙を破って、遂に『オウガバトル』が出る！

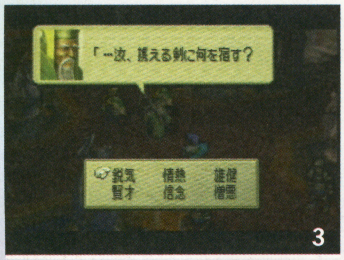
## Ogre Battle 3 オウガバトル

Person of Lordly Caliber

1999年今夏予定
開発度90%
価格未定／クエスト

QUEST

最新情報



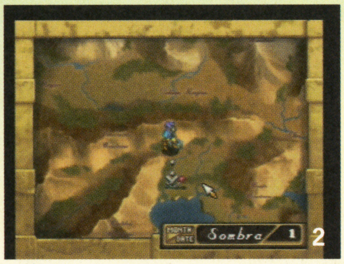
1.2.王子であるユミルとマグナスのつながりは？ユミルを守る騎士になるため、マグナスは兵士学校に入る決意を固める。3.無事に兵士学校を卒業したマグナス。ここから彼の壮大なストーリーが始まる。4.終了式ではさまざまな質問に答える。結果が主人公の属性に影響するようだ。5.新システムのレギオン編成。レギオンリーダーからの指令を各部隊に伝えるにはソルジャーの力が必要だ。6.完成したレギオン。戦況に応じて陣形を組んでいけば戦いを有利に展開できるだろう。

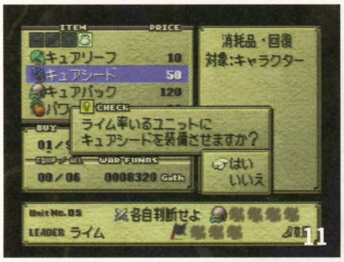
シリーズファンに絶大な支持を受けていた『オウガバトル』シリーズ。『タクティクスオウガ』から約4年の年月を経て、その最新作がついにN64で登場する。

物語はゼテギネアの覇権を狙うと噂されるほどの大国、ローディス教国の従属国、パラティヌス王国からスタートする。パラティヌス王国の南部軍に配属された主人公マグナスは、家畜のように支配される下級民とローディス教国による支配の実態を知る。保身のためにローディスに取り入ることばかりを画策する貴族。よりよい生活を求めて醜い争いを繰り返す一般市民。ひとかけらの幸せすらも得られない下級市民。階級社会の生み出す憤りが南部での現実だった……。そんななか、目前で起きた下級民によるユミル第2王子襲撃事件。マグナスはこのつらい現実を直視し、矛盾に満ちた世界の元凶であるローディス教国の支配を退け、真の自由を勝ち取るため王国に対し反旗を掲げるのだった……。

ゲームの基本的なシステムは、1作目の『伝説のオウガバトル』とほぼ同様。広大なマップ上に点在する複数のキャラクターで構成されたユニットを、リアルタイムで動かしていくというシステムを採用している。さらに、戦略性を高めるのがレギオンという複数のユニットを連隊として編成するシステムで、通常のユニットリーダーよりも統率力に優れたレギオンリーダーの資格を持っているキャラクターがいれば組むことができる。レギオンコアと呼ばれるレギオンリーダーのユニットに、各ユニットに指示を出すためのソルジャーを配置すればオーケー。このレギオンコアに配置されたキャラクターの数だけレギオンを組むことができるのだ。レギオンのメリットは、戦況に応じてさまざまな陣形を組め、同じレギオンのユニットが戦闘中に支援攻撃を行ってくれること。ただし、レギオンを組んでいる間はユニット数が増えるため、単体のユニットのときよりも移動力が低下してしまうのだ。

©1999 QUEST





ここでは実際にプレイしながら、第1話をクリアーするまでの流れを紹介していこう。第1話の"南部辺境"をプレイするまえに、まずは編成画面で各部隊をチェックしておこう。ここで各部隊を解体して、自分の好きなように部隊を編成し直すのもいいだろう。やり残すことがなくなったら、ワールドマップ上に戻り、第1話の舞台となるテニー平原にプレイヤー軍を進めよう。ここで戦闘にはいるまえに、軍師のヒューゴーと作戦会議を開くことができる。この作戦会議は基本的にシナリオの開始時に行うことができ、戦闘の舞台となるマップ上に配置された敵や味方、中立の都市の位置確認や、戦闘を有利に進めるアドバイスなどを知ることができるぞ。作戦会議が終了したら、いよいよ実際にテニー平原に現れる敵の軍勢と戦うことになる。敵の本拠地であるテオドリクス採掘場を制圧することがクリアー条件。まずは各部隊を派遣していこう。だが、すぐ採掘場を制圧するのではなく、まずは敵や中立の立場をとっている都市を解放しよう。都市のなかでは有益な情報を得られる以外にも、ショップがあれば武具や各種アイテムを購入することが可能だ。手はじめにショップのある公益の地ジャドを制圧し、回復アイテムなどを購入して戦闘に備えよう。また、いままでのシリーズ同様、マップ上には財宝が隠されていることがある。自軍を強化する絶好のチャンスなので、怪しい場所には味方部隊を派遣していくこと。

自軍同様、敵の部隊もこちらの本拠地や都市を制圧にくるのでそれを防ぎつつ敵の本拠地へと向かっていこう。部隊どうしが接触したら戦闘開始。勝敗は、各キャラクターの攻撃方法と攻撃回数によってその結果が左右される。また、キャラクターによって得意なポジションというモノがある。おおざっぱに直接攻撃を加える肉弾系のキャタクターは前衛が向き。魔法系は後衛向きといった具合だ。自軍の戦力を活かしきれる部隊を作って行こう。

**1.**兵士学校を卒業したマグナスは南部に配属。兵士として、初めての指令を受ける。**2.**ワールドマップで戦闘のある地域まで移動。前作と同じように、移動するために数日の時間がかかる。**3.**戦闘に入るまえに、編成画面で自軍の状況を確認しよう。**4.**作戦会議で軍師のヒューゴーから、そのマップの作戦を見ることができる。勝利条件などもここで知ることができる。**5.**まずはショップを求めて交易の町シャドに部隊を派遣。**6.**複数の部隊を無駄なく動かそう。**7.**疲れがたまったらキャンプで回復しよう。**8.**おなじみの埋もれた財宝を発見！　どんなアイテムがあるのか……。**9.**都市は到着できればその時点で制圧。**10.**都市のなかに入って情報を入手。**11.**ショップでの買い物も重要。本拠地にアイテムを届けることもできるぞ。**12.**敵との遭遇で戦闘に突入！**13.**キャンプ中の敵を襲ったらなんと眠り状態！ 大チャンスだ！ **14.**見事ボスを撃破してシナリオクリアー！ **15.**おとり作戦に引っかかったマグナスたち。その隙に王子襲撃事件が……。

## ファン待望の『エムブレム』最新作が間もなく登場！

# ファイアーエムブレム トラキア776

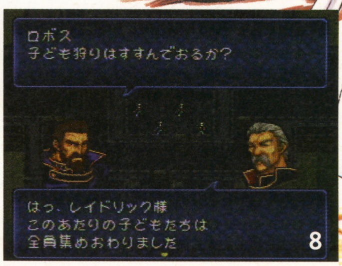
1999年今夏予定
開発度80%
価格未定／任天堂

Nintendo

『ファイアーエムブレム』シリーズの最新作に当たる『トラキア776』では、前作『聖戦の系譜』の第2部で登場したレンスター王家のリーフが主人公として活躍する。『トラキア776』と『聖戦の系譜』、このふたつの作品にいったいどのようなつながりがあるのか？　まずはストーリーの流れを追ってみよう。

前作の第2部の主人公セリスがオイフェたちとイザークの村里ティルナノグに身を潜めているころ、両親のキュアンとエスリンをイード砂漠で謀殺された幼いリーフの身辺に新たな惨劇が襲いかかる。祖父カルフ王の死、レンスター落城。すべてはトラキア王トラバントの仕業にうつるが……。落城の際リーフ達はキュアンの忠臣であるフィンに抱えられラケシス、ナンナとともに間一髪脱出し、アルスター城、自由都市フレスト、ターラなど数々の都市を渡り、開拓村フィアナへとたどりつく。そこで出会った女領主エーヴェルとその仲間たちの助勢を受け、13年の歳月を過ごしたグラン暦776年。イザークで旗揚げされたセリスたち解放軍が激戦を繰り広げているのとほぼ同時期に、今作『トラキア776』のストーリーはスタートする……。

前作をプレイした読者ならお気づきだと思うが、今作の舞台は『聖戦の系譜』でセリスとリーフが出会う第7章以前のストーリー。前作の1部ではキュアンの忠臣、2部ではリーフの守役として活躍したフィンも、ファンにはなじみの深いキャラクターだ。今作の年代は前作の2部に当たる部分なので、ストーリーが進んでいけばフィンのように、前作の2部で登場したキャラも数多く登場するのは間違いなさそうだ。もしかしたら、前作で明かされなかったような謎も、今作でハッキリするのかも？　この『トラキア776』でセリスたちがどのようにストーリーに絡んでくるか、気になるところだ。




**1.**この物語の主人公であるリーフはレンスター王国王子。前作では７章から登場。**2.**フィアナ村の領主で義勇軍の指導者エーヴェル。リーフたちをフィアナにかくまう。**3.**リーフたちと常に行動をともにしてきたナンナ。杖と剣を使いこなせる、トルバドールのクラスにつく。**4.**元山賊の頭領ダグダは、エーヴェルに出会い改心し現在はフィアナ村の義勇軍の一員。**5.6.**リーフの父の代からレンスター王家につかえきたフィン。ふたりの主従関係のあつさは前作同様。絶対の信頼関係を誇る。**7.8.**今作ではどのようなドラマが繰り広げられるのか？

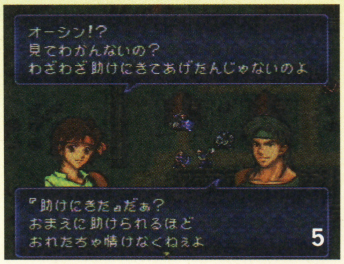
©1996,1999 Nintendo　©1999 Intelligent Systems

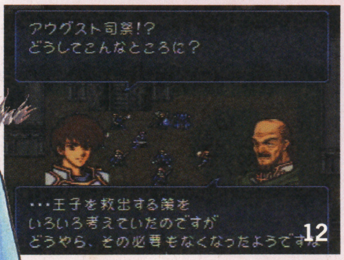
戦闘マップに点在するユニットを動かして戦況を進めていくという、ウォーシミュレーションゲームの典型を築いてきた『ファイアーエムブレム』シリーズ。今作もいままでのテイストを十分に味わえる作りになっているが、新しいゲームシステムも取り入れられている。ここではゲームのキモとなるさまざまなゲームシステムを紹介していこう。ひとつひとつのマップごとに用意されたクリアー条件を満たしていくのはいままで同様。ただし、今作は1作目の『暗黒竜と光の剣』と2作目の『紋章の謎』とおなじようにひとつのマップにつきひとつのステージをクリアーするというシステムを採用。さらに、マップをクリアーしたときの状況によって登場するマップ数が変化し、シナリオの展開も変化していく。プレイヤーによってストーリー自体が変化するような仕掛けもあるかもしれないぞ。

プレイの大半を占める戦闘部分でも新しいシステムが満載だ。前作で登場した指揮官レベルを持ったユニットは、軍師という新しいクラスとして登場。軍師はマップ上の味方の命中率や回避率などの能力を上げるという、支援効果をメインとしたクラスになっている。

ユニットによっては敵を捕まえて捕虜にし、持っている武器を奪い取ることも可能。とくに非売品の敵軍の専用アイテムなどもあるので、これらのアイテムを持つ敵は積極的に捕まえたいところだ。また、ピンチになった味方を戦場から救出することも可能。これは体格に優れたユニットのほかに、ナイトや飛行系ユニットなどの味方を乗せることのできるユニットならではのシステムだ。

敵もいままで以上に賢くなっている点も見逃せない。いままででは武器が壊れたらなにもできなかった敵たちだが、今作では新しく武器をショップに買いに行ったり、傷薬などで体力を回復して反撃してくることもある。いままでと同じような戦い方をしていると、思わぬ大打撃を受ける危険もありそうだ。






**1.**亡き王から託された王子を守り抜くフィン。レンスター王家の再興に力を尽くす。**2.**ダグダの娘タニア。男に囲まれて育ったせいか、口が悪い男勝りな性格。**3.**エーヴェルの養女マリータ。エーヴェルを目標とし、日夜剣の練習に励む。**4.**フィアナ義勇軍のムードメーカー、アクスファイターのオーシン。タニアとはいつも喧嘩ばかりしている。**5.**いつもは喧嘩ばかりだが、やはりお互いは気になる存在かも？**6.7.**新しい仲間たちとの出会いも、このシリーズの魅力。**8.**新登場のコマンド、捕える。これで新しい仲間も増えるか!?　**9.**リーフの専用武器、光の剣。アイテムの種類も、前作に比べ大幅に増えた。**10.**海賊との戦闘を繰り広げるフィンたち。序盤の小手調べといったところだ。**11.**ハデなマップ攻撃も健在。サンダー系の魔法が敵を貫く！**12.**危機を切り抜けたリーフたち。さらなる危険な運命が待っているのか!?

## 簡単、楽しいマリオのゴルフで熱くなれ!!

# マリオゴルフ64

1999年6月予定
開発度90%
6,800円／任天堂

Nintendo

続報を待て

1

2

3

4

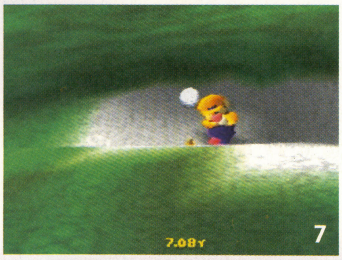
自然の中に一歩足を踏み込めば、頼りになるのは自分の技術のみ。ボールを思うとおりに飛ばさせてくれない風や、目の前に立ちはだかる木々、刻々と移り変わる気象条件などを向こうに回して、知力を振り絞ってラウンドしていく。じつは、そんな硬派な楽しみを味わえるスポーツがゴルフなのだ。以前は“おじさんのスポーツ”というイメージが強かったゴルフだけれど、タイガーウッズの活躍などにより最近では随分と身近に感じられるようになってきた。そして、さらにゴルフの楽しさをわかりやすく伝えてくれるソフトが、N64に登場する。6月に発売が予定されている『マリオゴルフ64』だ。

そもそもファミコン時代から、任天堂のゴルフゲームはどれもユーザーの人気が高かった。シンプルでありながらも、息長く遊び込めるゲーム性が多くのユーザーに受け入れられた『ゴルフ』や、ゴルフゲームとしてはマリオが初登場した『ゴルフJAPANコース』など、ファミコンで発売された4作のゴルフゲームはどれもロングセラーソフトとして、名声を残している。そして今回、'91年に発売された『マリオオープンゴルフ』以来、8年ぶりにマリオが緑の生い茂るフェアウェイに帰ってくるのだ。

まずは、編集部に届けられた最新版の画面写真の数々をとくとご覧あれ。このフィールドにボールを打ち込む快感をもうすぐ味わうことができるのだ。初めに注目したいのは、コミカルに表現されたゴルフ場のレイアウト。ピラミッドが遠くに見え、フェアウェイを外して砂漠に打ち込んでしまうと、大変なことになりそうなコース。障害物としてパックンフラワー、ノコノコやトゲゾーの甲羅などが連なって並んでいるコース。バナナの木(?)が水中にまで植えられて、南国情緒を醸し出しているコース。現実のゴルフ場にあるものはもちろん、ゲームならではのバラエティー豊かな仕掛けも加わったユニークなコースをラウンドして、楽しむことができるのだ。

5

6



7

**1.**パックンフラワーにボールを打ち込むとパックンと食べられてしまう、とか？ **2.**海に落ちないように気をつけながらもドライバーで豪快に打ち込もう。**3.**ボールの軌跡がひどく曲がっているがこの打ち方もテクニックのひとつなのだろうか。**4.**マリオのゴルフならではの新しいゲームモードがたくさん用意されるぞ。**5.**“火を吹くような”ショットではなくて、本当に火を吹くショットなのだ。**6.**いつもは敵役のワリオだってゴルフではスターをゲットできる!? **7.**みごとなショットでバンカー脱出。ゴルフのベーシックな部分ももちろんぬかりはなし。

© 1999 Nintendo / CAMELOT

つぎに取り上げたいのが、ゲームの舞台がマリオワールドであることを感じさせるさまざまなギミック。ナイスショットの画面上に見える火の玉ボールからは、マリオのファイアーボールが連想される。また、グリーン上のワリオのまわりを飛ぶスターなどからも、キャラクターの個性を活かして、ゴルフをより楽しく“体感”できるような演出が随所に施されていることは間違いないだろう。

さらに、忘れてはいけないのが、全部で十数人のキャラクターたち。主役のマリオはいわずもがな、名脇役ルイージももちろん登場。プレイヤーキャラクターとしては初登場のベビィマリオや、今回はミニスカート姿がまぶしいピーチ姫なども要チェックだ。そのほかにも今回初登場のオリジナルキャラクターを使用することができるので、どういった能力が備わっているのか、興味深いところだね。

とにもかくにも、誰もがプレイできるユーザーフレンドリーな操作性と、息長く遊び込むことのできる奥深さがマッチしたこのゲーム。人気者のマリオが持っているパブリックイメージが反映された仕上がりを期待できるぞ。対人競技ではないにもかかわらず数人で一緒にラウンドして回る、というのはゴルフの大きな楽しみのひとつ。もちろん、ひとりプレイでも十分に楽しめるだろうが、N64といえば、『マリオカート64』、『スターフォックス64』といった初期のソフトを見てもわかるように、複数人数での同時プレイが大得意。友だちや家族などとコミュニケーションしながらプレイするおもしろさを、『マリオゴルフ64』で大いに味わおう。

最後に、見逃せない情報がひとつ。『マリオゴルフ64』は64GBパックに対応しているのだ。このことが意味しているのは？　そう、『マリオゴルフ64』とリンクする機能を搭載した、GB版のゴルフゲームがただいま制作されているのだ。詳細は現時点ではまだ闇の中、といったところなのだが、N64版ともどもキミの手でマリオたちをゴルフで活躍させる日を楽しみに待っていよう。

1

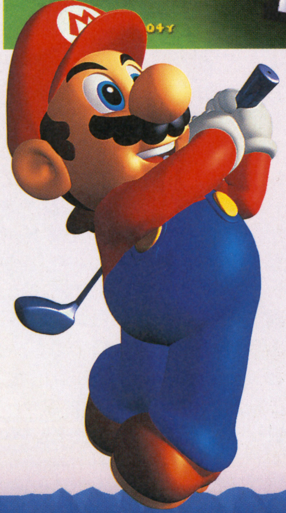
2

3

4

5

6



1.地味さがウリのルイージも、もちろん忘れられずに登場する。少なくとも兄貴には負けられない？ 2.驚愕の事実発覚！ ヨッシーもクラブが使える!?器用なところを見せて大活躍だ。3.いつもは清楚なピーチ姫も今回はスポーティーなミニスカートを身にまとい、フェアウェイを縦横無尽に大活躍するのだ。4.スーパーファミコン版の『ヨッシーアイランド』ではヨッシーに背負われていたベビィマリオだけど、今回は少しだけ成長して再登場するぞ。5.『マリオゴルフ64』ではもちろんオリジナルキャラクターだって使えるのだ。このキャラクターの名前はプラム。キャラクター対戦モードで勝ち抜くと、使えるキャラクターが増えることもある。6.このおじさんはサニー。お父さんがプレイするときなどはこういったキャラクターが親しみやすくてよし、かな。

スーパーマリオよみうりオープンゴルフトーナメント
開催日：予選ラウンド／1999年6月17、18日
　　　　決勝ラウンド／1999年6月19、20日
開催場所：よみうりカントリークラブ
テレビ放送：読売テレビ系全国28局ネットにて放送
6月19日　16：00～16：55
6月20日　15：00～16：55（いずれも予定）
詳細は大会事務局（tel：06-6944-5155でテープ案内）までお問い合わせください。

**プロゴルフツアーにマリオが協賛!?**

任天堂が協賛するプロゴルフトーナメントが6月に行われるぞ。賞金総額は9,000万円にもなるというから驚き。さすがはプロだ。ティーショットの飛距離を競うドライビング日本一コンテストも行われるので、ゴルフを詳しく知らなくても楽しむことができるぞ。『マリオゴルフ64』でゴルフに興味を持ったら、プロゴルフもぜひ観戦してみよう。

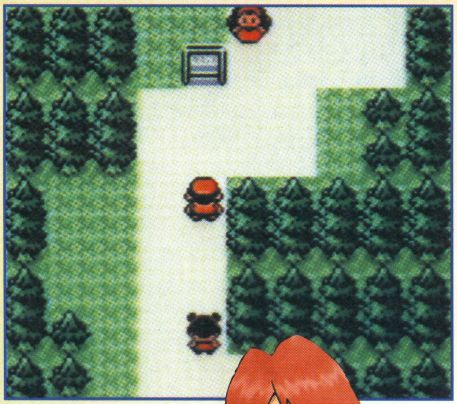
## 6月の発売に向けいよいよカウントダウン開始!!

# ポケットモンスター金・銀
POCKET MONSTERS

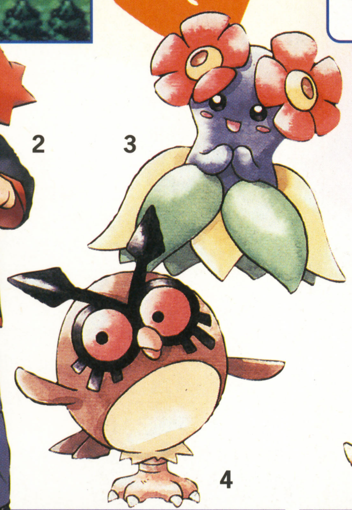
1999年6月予定
開発度75%
価格未定／任天堂

Nintendo

## 続報を待て

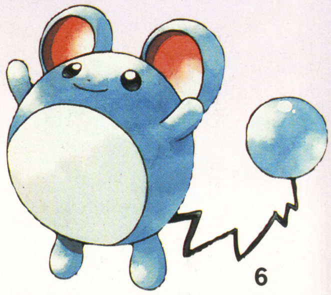


1 2

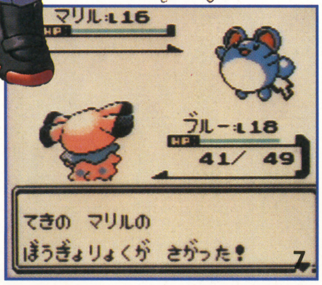


3 4

5

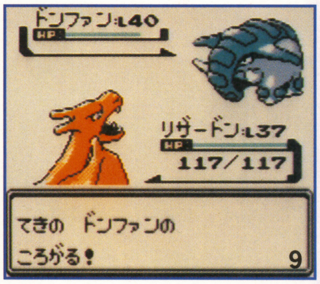


6

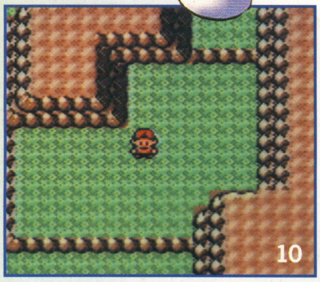



7

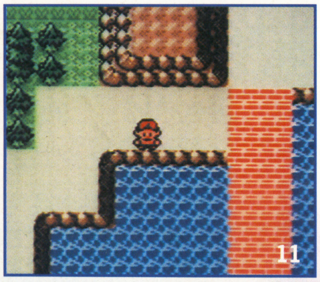
8



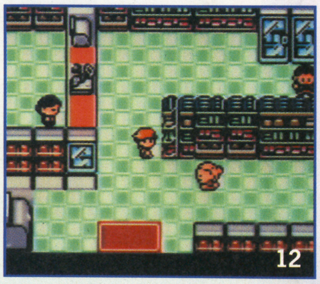

9



10



11



12

**1.**デイパックを抱えた主人公。腰にはモンスターボールが輝いている。**2.**今回のライバルはコイツだ。**3.**南国の島で踊っていそうなキレイハナ。**4.**.森の知恵じいさんといったイメージのホーホー。**5.**おとぼけヤドンの進化形と噂されるヤドキング。ヤドランとの関係は謎のまま。**6.**アニメでは一足先に活躍中のマリル。ポストピカチュウの筆頭!?　**7.〜9.**戦闘中のようす。ゲージの部分などが微妙に変化している。**10.〜11.**カラーになったフィールド画面。どんなポケモンが飛び出してくるか楽しみだね。**12.**建物の内部の様子。けっこう賑わっているようだぞ。

『ポケモンスタジアム』や『ポケモンスナップ』など、ポケモン関連の新商品は続々と発売されてきたけど、本家本元とも呼べる『ポケットモンスター金・銀』の発売が、ついに目前に迫ってきた。気になる発売日は'99年の6月。ゲームボーイカラーにも完全対応した状態で、ボクらの前に姿を現すぞ。

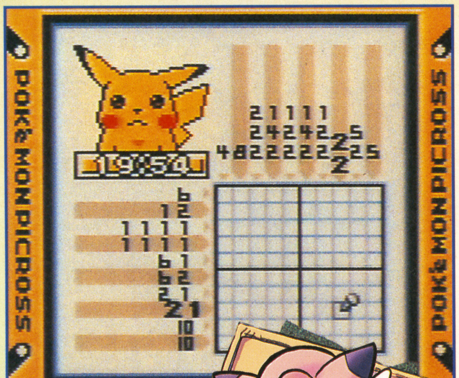
今月紹介するのは、主人公とライバルのほかに、『金・銀』で新たに登場するポケモンたちのイラストと、最新のゲーム画面。アニメですでにお馴染みになったキャラクターの姿も見えるし、なんといってもゲームボーイカラーに対応した画面は見やすさ満点。草むらだって海だって、一目で区別がついてしまうのだ。もちろん、モノクロ表示のゲームボーイしか持っていない人でも大丈夫。これまでのポケモンのイメージでプレイできるよ。発売までには、まだまだ細かい修正があるかもしれないけど、まずはイメージだけでもふくらませておこう。

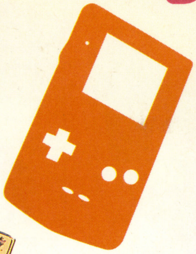
そうそう、これまでのバージョン（赤、緑、青、ピカチュウ）で育てたポケモンは、通信ケーブルを使って『金・銀』に移動できることが正式に確認された。ポケモンのレベルが上がらずに苦労する序盤の戦いも、いまのうちにこれまでのバージョンでポケモンを育てておけば、以外と楽に展開できるかもね。『金・銀』の発売まで2ヵ月あまり。この残された貴重な時間を、いまゲットしているポケモンのレベル上げに費やしながら、じっと待っているのが吉だ。

＊画面写真はすべて開発中のものです。© 1995-1999 Nintendo / Creatures /GAME FREAK

## 200問以上の新たな難問がキミを待ち受ける!!

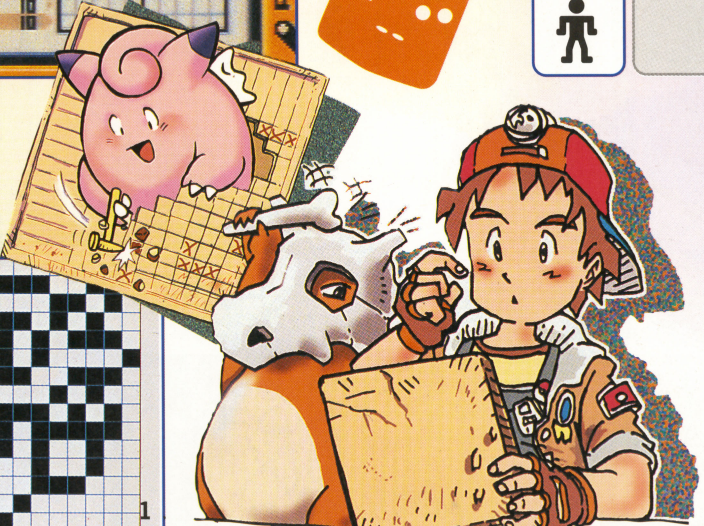
# ポケモンピクロス



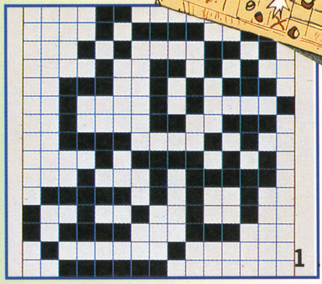



発売日未定
開発度50%
価格未定／任天堂

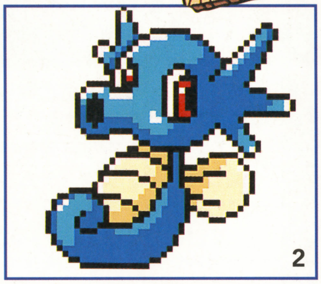
Nintendo



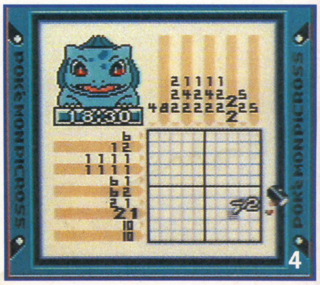
超スクープ


1

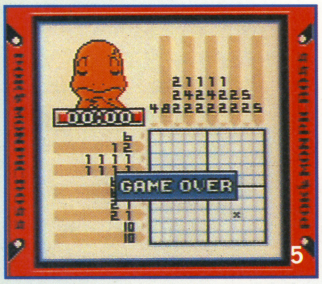
1.これはいままでのピクロスの画面。2.『ポケモンピクロス』の画面。解像度アップに加えカラー表示。3.問題の早解きに成功したら1問増えたぞ。4.けずるブロックを間違えたらフシギダネがビックリしている。5.ゲームオーバーでヒトカゲもガッカリだ。6.正解のときはピカチュウも大喜び。7.ピクロスはマス目状のブロックをけずって正解の絵を出すことが目的。上の5はタテの列を5個連続でけずることを、左の5はヨコの列を5個連続でけずることを示す。ヨコに31と書いてある列はまず3個連続してけずり、さらに1個けずる。たとえ行き詰まったとしても、さらにヒントをもらえるから大丈夫。


2

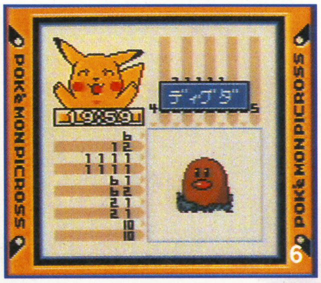
3



4



5



6

7

マス目のタテとヨコに表示された数字をヒントにしてブロックをけずっていき、正解である絵をマス目に浮かびあがらせるのが目的のパズルゲーム・ピクロスシリーズ。前作の『ピクロス2』では、画面内に登場してゲームの雰囲気をもりあげていたキャラクターはマリオやワリオだった。しかし、今回新たに発表された新ピクロスでは、ついにポケットモンスターが登場することになったぞ。

この新ゲーム『ポケモンピクロス』は、アニメでしかポケモンに接していないというファンにも、手軽にゲームのポケモンで楽しめるように配慮されている。なかでも特筆すべきなのは出題される問題の難易度だ。トータルで見てみるといままでのピクロスシリーズにくらべてやさしめな問題が多くなっている。しかしそのかわり、早く問題を解いたときにはボーナス得点が加算されたり、間違ったブロックをあわててけずってしまったりするとピカチュウたちがガッカリした表情を浮かべたりと楽しい仕掛けが盛りだくさんなのだ。

また『ポケモンピクロス』ではパズルを完成させると自動的に画面の解像度があがり、よりリアルなグラフィックが表示されるようになっている。もちろん、ポケモンならではの、ずかんを完成させる楽しみもあるぞ。ピクロスを完成させて画面に浮かびあがったポケモンたちは、ポケモンずかんに記録されるのだ。ポケモンの赤や緑バージョンで150匹ゲットできなかったキミは、ピクロスでポケモン集めに挑戦してみよう。

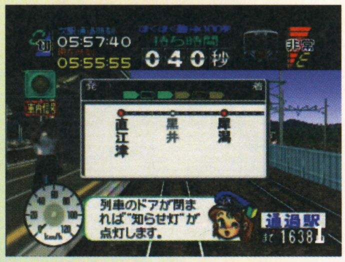
© 1995,96,98,99 Nintendo/Creatures/GAME FREAK © 1999/Jupiter Corp.

「出発進行!」といってみたかったキミのために

# 電車でGO! 64

1999年7月予定
開発度35%
価格未定/タイトー

TAITO



## 新機能搭載

キミが電車の運転者となり、決められたダイヤどおりに駅の停車位置を守って走らせるシミュレーションがご存じ『電車でGO!』。ゲーム開始時に持ち時間を与えられ、運転内容にミスがあるごとに減らされていくシステムなので慎重かつ正確な運転が必須！途中の各標識や信号のサインを見落とすと、すぐに減点される厳しさで、持ち時間がなくなるとゲームオーバーになってしまう。

もちろんここまでは他ハードの移植版と同じ内容だが、今回のN64版では、音声認識システム(VRS)に対応することとなった。"出発・信号の確認"など、さらに本格派使用になっている。さて、この音声認識システム(VRS)というのは『ピカチュウげんきでちゅう』で登場した、プレイヤーが発した言葉をマイクが聞き分けゲームが展開していくかなり凄い機能だ。これまで、電車の運転席から聞こえてきた「時速〜キロ!」なんてせりふもコンピューターが聞き取ってくれるぞ。さあ、今日から運転席から聞こえるせりふを憶えて、発声練習を始めよう。

期待のグラフィックは、アーケード版に匹敵する美しさ。線路沿いに見える景色はもちろんのこと、雪や雨などの天気の移り変わりも圧巻なのだ。すれ違う電車の微妙な動きもしっかり表現されている。もちろん、N64版で初めて『電車でGO!』をプレイする初心者のためのモードもあるから、敷居の高くない親切設計なのだ。

現段階で、どの路線が登場するかは未定だがアーケード版の『電車でGO! 2高速編』全3路線(6区間)及び『電車でGO!2 3000番台』の一部路線が採用される予定だ。今回は登場が予想される車両を、アーケードの画面からピックアップして掲載したぞ。もちろん路線・区間・車種が正式に決まったら、おって紹介するから期待して待っててくれ!

485系3000番台
交直両用特急型電車。外装、内装とも大幅にリニューアルされ、新車のような印象を受ける。 6

HK100型
インバーター制御直流電車。高規格路線高速ダイヤに対応した高加減速性能を誇る。 7

223系1000番台
直流近郊型電車。ステンレス合金の車体で最高運転速度130km/hの高性能を誇る。 8

701系5000番台
標準軌用軽量ボルスタレス台車を履く5000番台。外見上の特徴はシングルアームパンタ。 9

205系
直流通勤型電車。界磁添加励磁制御を採用。山手線6扉サハ204にはカラー液晶ディスプレイ装備。 10

**1.**"入門モード"では丁寧に説明してもらえる。**2.**難しい用語もしっかり憶えて、一人前の運転手をを目指せ。**3.**80キロの速度制限は守らないと、減タイムとなる。**4.**同じ路線でも難易度がちがうのだ。**5.**駅にたたずむ人たちの話し声が聞こえそう。**6.**"ほくほく線"での特急車両。N64版採用の可能性大だ! **7.**"ほくほく線"の快速車両。悪路に強い **8.**"東海道本線"大阪ー神戸間を走る。**9.**"田沢湖線"田沢湖ー盛岡間を走る。**10.**ご存じ山手線だ。

©TAITO CORP.1997,1998,1999

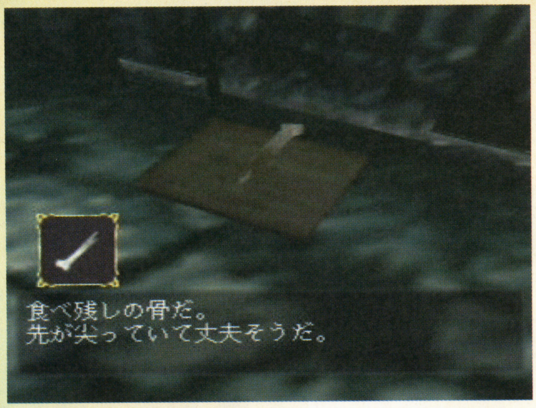
## N64に本格派アドベンチャーが遂に登場！

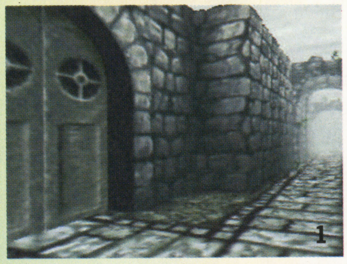
# シャドウゲイト64

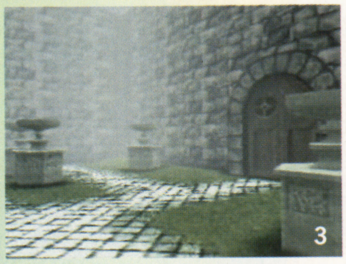
## TRIALS OF THE FOUR TOWERS

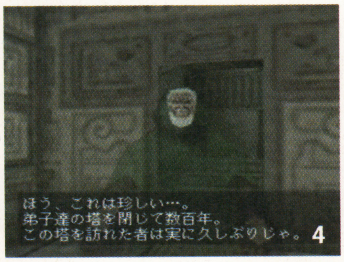
1999年7月下旬予定
開発度90%
価格未定／ケムコ

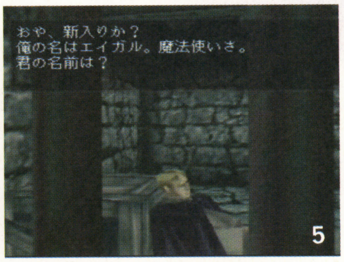
期待の一作





**1.**自分がどこにいるのか迷ってしまう広大な城内。**2.**荒れ果てた墓地のように見える。気味が悪い。**3.**時が流れ、苔が生えた石だたみ。**4.**かつて王朝を救ったラクミールの亡霊のようだが。**5.**隣の牢獄にいる男。抜け出すヒントを教えてくれる。**6.**人のよさそうな吟遊詩人。でもなぜこんなところに？ **7.**宝探しをするならずもののようだが。**8.**また、誰かが捕まったようだ。**9.**主人公・ディルはとがった耳と美しい髪を持つエルフと人間のハーフ。これから始まる冒険にはもってこいの強靱な精神の持ち主だ。

世界が剣と魔法に支配されていた遥か古の昔、辺境の王朝カルトゥーリンと邪悪な魔王ワーロックロードとの間に壮絶な戦いがあった。カルトゥーリン側は魔法使いラクミールによってワーロックロードを城の地下深くに封印することに成功する。歳月が流れ、かつての英雄ラクミールも遂に最後の時を迎えるとともに、カルトゥーリン王国は隣国との戦争がもとで滅亡してしまう。それから数百年後、廃墟と化したシャドウゲイト城は、かつての王朝の遺産を狙う宝探しや、周辺を荒らす盗賊たちなどの巣窟となっていた。主人公のディルは交易団と街道を旅する途中に盗賊に襲われ、彼らの隠れ家・シャドウゲイト城の牢獄に幽閉されてしまう。何とか牢から抜け出したディルは城を探索するうちに、城に封印されていたワーロックロードの復活を知ることになるのだった。

ゲームはディルの視点を画面に表示、3DスティックやZ・Rトリガーを使い移動することになる。舞台となるシャドウゲイト城は4つの塔といくつもの階層に分かれた巨大な建造物だ。中世ヨーロッパの城がイメージされ、フルポリゴンで構成されたリアルで美しい3D空間は、廃墟とはいえどこか壮麗な雰囲気を漂わせる。

城内では気になる個所を"見る""調べる"などA、Bボタンを使い丹念に探索していこう。発見する多くのアイテムは必ずなんらかの役割があるから、勝手に要らないと判断しないこと。一見不要なアイテムを思わぬ使い方をすることにより、活路が見いだされることもあるのだ。ただし、トラップ（罠）も多く仕掛けられており、判断を謝ると容赦なく命を奪われることになるから、用心が必要だぞ。

はたしてキミはワーロックロードの魔の手から世界を救うことができるのか。冷静な判断だけではなく、困難に打ち勝つ精神力が試されるこのアドベンチャーゲーム。発売が待ちどおしいのだ。

©1999KEMCO／IVI／TNS.all rights reserved, Shadowgate 64 is a registered trade mark of KEMCO／IVI

## 謎の軍団ライトレイドの野望を阻止せよ

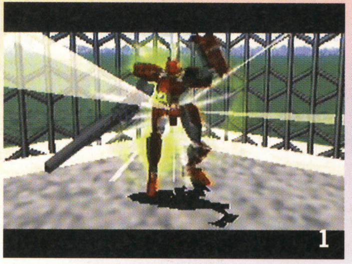
# ラストレジオンUX

1999年5月28日
開発度100%
6,800円／ハドソン

HUDSON

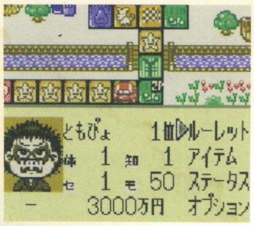
3D空間を縦横無尽に駆け巡るロボット格闘アクションゲームが登場。キミは主人公であるレッディー大佐となって、戦闘機兵レジオンに搭乗し、迫りくるライトレイドと戦いをくり広げるのだ。戦場となるステージにはトンネルや川、流砂などさまざまなトラップが仕掛けられていてスリルも倍増。敵機との距離表示に加え、3D空間ならではの高低差まで表示される。これによって戦術にも幅が出るのだ。特性の違う6種類のロボットから自分の乗機を選択、さらに手持ちのウェポンを選択してどの機体にどのウェポンがいい相性なのかいろいろ試してみるとおもしろいぞ。3Dスティックで基本移動ができ手軽な操作感が楽しめる。2プレイヤーズモードでは画面を上下または左右に分割して対戦が楽しめるぞ。

©1999 HUDSON SOFT



**1.**高性能メカ"戦闘機兵レジオン"の初代機兵。汎用性を重視した設計でバランスがいい機体だ。**2.**敵機をロックオン。これで目をつぶってたって全弾命中だ。**3.**ウェポンはバズーカ系、マシンガン系、ピストル系、サーベル系などさまざまなものが揃っているぞ。**4.**各レジオンの中心部にあるパワーストーンは機兵の原動力であり最大威力を誇る武器にもなるのだ。**5.**ジャンプはボタンひとつ。手軽な操作が楽しさを倍増する。

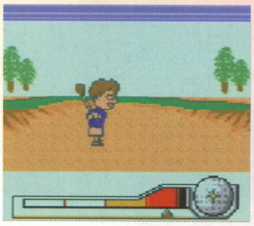
## 人生ゲーム 友達たくさんつくろうよ！



タカラ
4月23日
3,980円

モンタージュで自分のコマとなるキャラクターを作り、人生をスタートさせるのだが、作れるモンタージュは何と40万とおり以上。生年月日から血液型、電話番号までもデータとして取り入れられる。

## ゴルフDEおはスタ



エポック社
4月23日
3,980円

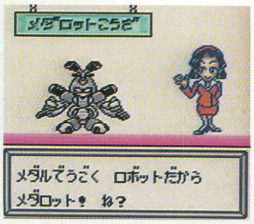
テレビ東京系で放映中の『おはスタ』司会者コンビ、やまちゃんとレイモンドがゴルフに挑戦。18ホール計3コースをまわるのだ。天候、風向き、打位置、芝目などの各要素を確実に読み取りショットしよう。

## ポケットファミリーGB2

ハドソン
夏予定
価格未定

引っ越ししてきたファミリーに家を貸し世話をする、大家さんを体験することができるゲーム。ファミリーはゲーム内蔵の時計で生活していて、世話をしないでいるとどんどん生活が荒れていってしまう。

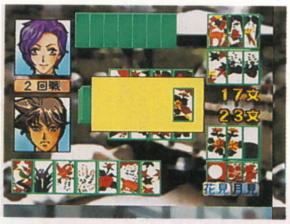
## メダロット2




イマジニア
夏予定
3,980円

『メダロット カブト・クワガタバージョン』の待望の続編だ。今回登場するメダロット数は前作よりも大幅にアップ。収集の楽しさが増している。バトルに関しても新たなシステムが導入される予定なのだ。

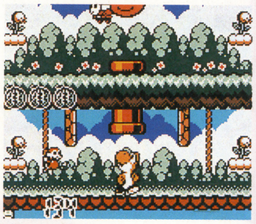
## 64花札 ～天使の約束～



アルトロン
7月予定
価格未定

花札ゲームに切ないストーリーモードを追加して、既存の花札にはない斬新な楽しさをつくり出したゲーム。13年ぶりに彼女との約束の場所に戻ってきた主人公の物語と花札が融合しているのだ。

## ゲームボーイギャラリー3



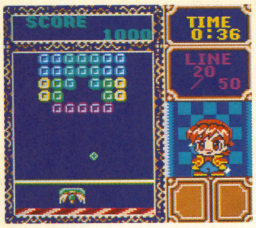
任天堂
5月14日
10,000円

懐かしのゲームウォッチ5種がプレイできるぞ。高得点を獲得すればさらにおまけゲームも出てくる。4月30日まで店頭予約を受付中で5月14日に受け渡しとなる。価格はGBカラーも含めた値段だ。



©TAKARA CO.,LTD./Kim Sherbet 1999 ©SHO-PRO・テレビ東京 ©1998 NATSUME Published By EPOCH CO.,LTD.1999 ©1999 HADSON SOFT 原作・イラスト：はるまりん 制作協力（株）講談社コミックボンボン編集部 ©1997/1999 Imagineer Co.,LTD ©1997/1999 Natsume Co.,Ltd. ©1999 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED. ©1980-1984.1997-1999 Nintendo

## プチカラット




タイトー
4月23日
予価3,800円

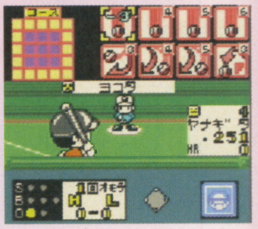
ブロック崩しアクションゲーム『プチカラット』がGBで登場。今回はクリア画面を集めるアルバムモードなどが追加されているのだ。いままでなかったコンピューターとの対戦モードも新しく加わっているぞ。

## バックギャモン

アルトロン
6月予定
価格未定

世界中にファンが広がっているバックギャモンがついにGBに登場。勝ち抜き対戦が楽しめるトーナメントやフリー対戦、ふたり対戦のVS通信など、バリエーション豊かなゲームモードが用意されている。

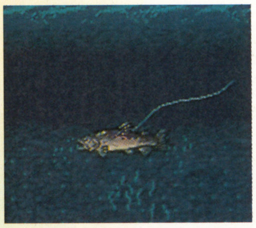
## リアルプロ野球! セントラルリーグ編 パシフィックリーグ編



ナツメ
4月23日
3,980円

'98年度終了時のプロ野球選手たちのデータが入ったゲーム。投手の配球と打者の駆け引きを中心に試合が進む。簡単な操作を目的にしているので、オート守備機能などが用意されプレイに集中できる。

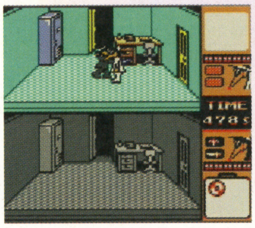
## 川のぬし釣り4



パックインソフト
4月予定
価格未定

『ぬし釣り』シリーズの基本部分、海釣りと川釣りが楽しめるだけでなく、好評の昆虫採集や花摘みも収録。自然とたわむれることができるのだ。さらに今作では、素潜りも楽しめるようになっているぞ。

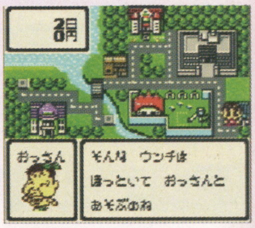
## スパイ アンド スパイ



ケムコ
6月下旬予定
価格未定

CDやカギなど、隠された4つのアイテムを部屋から探し出し制限時間内に無事脱出しよう。敵のスパイも同時に潜入しているので出くわしたときは戦うか逃げるかを一瞬のうちに判断しなければならないぞ。

## 学級王ヤマザキ ゲームボーイ版




コーエー
5月29日
3,980円

プー助を最強に育てるために5つのアクションゲームに挑戦だ。愛情込めて育てたプー助の晴れの舞台は通信対戦。友だちのプー助と3対3の対決だ。育て方の違いでプー助はさまざまに変化するぞ。

## トップギア・ポケット

ケムコ
4月23日
4,500円

変化に富んだ8種類のコースでライバル車とバトルするレースゲーム。ギアもオートマとマニュアルを選択できる本格派。タイムアタックモードや通信対戦ができるVSバトルモードなども用意されている。

## ディノブリーダー3 ～ガイア復活～

Jウィング
4月28日予定
4,800円

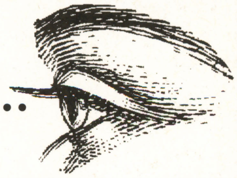
ディノブリーダーシリーズの第3弾。スティラコサウルスやソルデスといった恐竜を卵からかえして冒険の旅をさせる。エサを食べさせ、戦いに勝ち、フュージョンで新種に生まれ変わらせることもできるぞ。

## きせかえ物語

パックインソフト
春発売予定
価格未定

魔女っ子のマリちゃんが地球でおしゃれ修行をする。友だちを作ってさまざまな服を作るひらめきのヒントにする。友だちにパーティーに誘われれば、さらに多くの服のヒントを得ることができるのだ。

## 今月の期待作 店長's Eye!



●ポケモンスタジアム2

© 1995-1999 Nintendo/Creatures/GAME FREAK

### ドキドキ冒険島 釧路芦野店／木村嘉浩店長の期待作

**ポケモンスタジアム2**（任天堂）
**ポケットG1ステイブル**（コナミ）

今回タイトルを挙げさせていただいた2本に共通して期待しているのは、N64とゲームボーイの連動・連携という点です。これからのソフトはゲーム機を越えて連動することで、さまざまに刺激しあい、相乗効果的に売れていってほしいですね。N64ソフトについては『ダービースタリオン』のような、大人のお客さんを新しく取り込めるようなゲームも期待したいです。ゲームボーイソフトについては、もっと携帯できるという部分を強く考慮に入れた新作が出るといいですね。あと、釧路芦野店としてはアイスホッケーものの新作発売に期待しちゃいますねぇ～。本場ということもあって、本部から「そんなに注文して大丈夫？」って心配されるくらいいつも売れますからね。

ドキドキ冒険島 釧路芦野店
〒085-0061
北海道釧路市芦野1丁目8番地
TEL.0154-36-0250
定休日・年中無休
営業時間・10時～22時

©TAITO CORP.1997,1999 ©1999 Natsume Co.,Ltd. ©1999 KEMCO © 樫本学ヴ・小学館・SHO-PRO・テレビ東京 ©1999 KOEI Co.,Ltd. ©1999 KEMCO/Visio Works © J・WING
© DIGITAL KIDS ©1999 Victor Interactive Software Inc. ©KOJI-ISODA

No.01

# ●伝説のオウガバトル

©1993.1997.QUEST

●商品番号／854344
●ジャンル／シミュレーション
●メーカー名／クエスト

書き換え価格 1,000円（税別）●
Fブロック数／4ブロック●
Bブロック数／16ブロック●

## ストーリー

グラン・ゼノビア王を暗殺したハイランド軍は、4つの王国を相手に戦争を開始した。兵力は強大を極め、わずか1年で大陸全土を制圧。ここに神聖ゼテギネア帝国が誕生することとなった。住民たちにとって、帝国の支配はまさに恐怖政治そのものだった。そして時は流れ、帝国暦24年。ゼノビア王騎士団のわずかな生き残りたちが、果敢にも帝国に最後の闘いを挑もうとしていた……。

## ゲームの説明

帝国軍の野望を打ち砕くため、プレイヤーは反乱軍を操作し、軍によって支配されている街や教会を解放していこう。神聖ゼテギネア帝国の恐怖政治を打ち砕き、住民に平穏を、大陸に真の平和を取り戻すことがプレイヤーに与えられた目的なのだ。

## ゲームを始めるまえに　コントローラーの使いかたとオウガバトルのゲームシステム

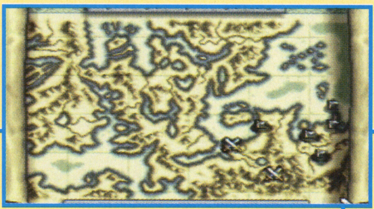
### 派遣中ユニットと街の一覧

1回押す

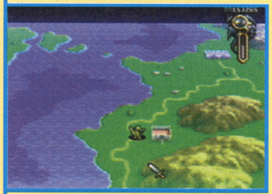
もう1回押す

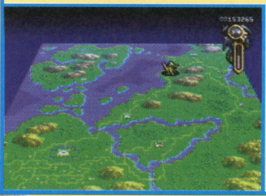
### Yボタンとはべつのマップをスクロール

Lボタンを押すと左に、Rボタンを押すと右にスクロールさせることができる。



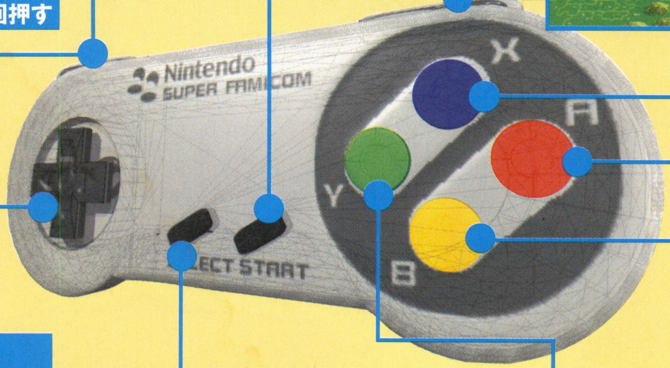
### マップの拡大と縮小





Rボタンを1回押すとマップが縮小し、広い範囲を見渡せる。

### ポーズをかける

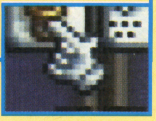



選んだコマンドの実行

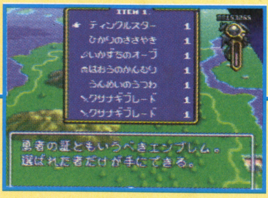
コマンドのキャンセル

### カーソルの移動

画面内を自由に動かすことができる剣の形をしたカーソルと、コマンドの選択だけができる手の形をしたカーソル。どちらも十字キーで移動できる。



### カーソルを合わせたアイテムやタロットカードの能力説明



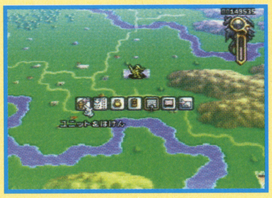

### 押しながら十字キーで、L、Rとはべつのマップをスクロール

ニンテンドウパワーとはスーパーファミコンのソフト書き換えシステムのこと。このコーナーでは、全160本にもおよぶタイトルのなかから、編集部が自信を持ってオススメするソフトを毎月紹介していくぞ。第1回目は『伝説のオウガバトル』。N64で新作が発売予定のシリーズ第1作だ。またコーナーの最後には、新規書き換えソフトの紹介や、ロッピーの操作方法、全タイトルリストなども収録した。

## コマンドを開く

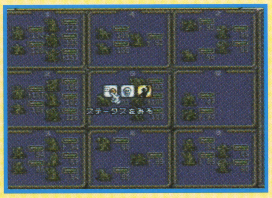
### システム1　リアルタイムで進む

最大5体のキャラクターで構成したユニットを使って、敵のボスを倒していくシミュレーションゲーム。敵味方が交互にコマを動かしていく一般的なものとは違い、リアルタイムで進軍する両者が一定の距離に近づくと、その場で戦闘を始めてしまうというもの。そのため、何も考えずにプレイしていると行き詰まってしまうぞ。



### システム2　ユニットを自由に作成できる

プレイヤーはさまざまなキャラクターを組み合わせて、ユニットを作ることができる。これらのキャラクターは約80種類あり、攻撃力や攻撃方法などがそれぞれ異なるため、組み合わせかたによってユニットの攻撃能力が変化するのだ。強くなるか、弱くなるかはこの作業で決まることになる。



## 戦闘時のコマンドを開く

### システム3　敵味方ターンの区別がないバトルシステム

戦闘はすべて自動で行われる。ただし、タロットカードを使用する場合や、4種類ある作戦のどれを実行するかを選択する場合、ゲームの表示設定などを変えたいときには、コマンドを開きセレクトすることができる。

### システム4　エンディングに関わるカオスフレーム

カオスフレームとは、プレイヤーが操る反乱軍に対し民衆がどう思っているかを表したもの。メーターの白い部分が大きければそれだけ反乱軍を支持していることを意味する。また、カオスフレームを下げるのは簡単だが、元に戻すのは難しい。真のエンディングを迎えるためには、なるべくカオスフレームを下げないようにしよう。

## 基本操作説明　ユニットの作成

### キャラクターデータの見かた

すべてのキャラクターは攻撃力などを表すデータと、ユニットを派遣するときに必要な各キャラクターの金額を表す7種類のデータを持っている。これらは、レベルアップや戦闘を重ねることによって変化していくのだ。

### Str　ストレングス

力を表した数値。これが高いほど直接攻撃と特殊攻撃で相手に与えるダメージが大きくなり、受けるダメージが少なくなる。

### Agi　アジリティー

す速さを表した数値。これが高いほど攻撃の命中率や回避率が高くなる。また戦闘時には相手より先に攻撃ができるようになる。

### Int　インテリジェンス

賢さを表した数値。これが高いほど魔法攻撃で相手に与えるダメージが大きくなり、それとは逆に受けるダメージが少なくなる。

### Cha　カリスマ

カリスマ性を表した数値。これが高くないと、ユニットリーダーになれるクラスにクラスチェンジできないことがある。また、街や教会の解放時によるカオスフレームの増減、援助金の額などに影響を与える。Chaはそのキャラクターよりレベルの高い相手を倒すごとに上昇し、レベルの低い相手を倒すと下がってしまう。

### Ali　アライメント

善悪を表した数値。これが高いほど善人ということになり昼間の攻撃力が高くなるが、低いと悪人となるため夜の攻撃力が高くなる。またChaと同様、そのキャラクターよりレベルの高い相手を倒すと上昇し、レベルの低い相手を倒すと下がっていく。

### Luk　ラック

運の良さを表した数値。これが高いと攻撃命中率や回避率が高くなり、敵を全滅させたあとのアイテム獲得率も高くなる。Lukはレベルアップでは上昇しないので、タロットカードやアイテムを使って増やしていくしかない。

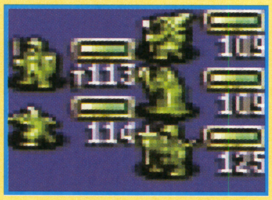
### Cost　コスト

キャラクターを派遣するときに必要な金額。レベルアップをするにつれてCostも上がっていく。

## ユニットを作るまえに、まずここを読もう

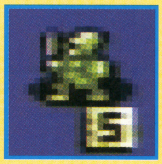
### ユニットリーダー

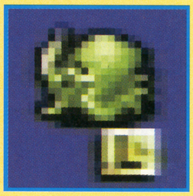
ユニットリーダーとは、ユニットを編成するために必ずひとりは必要なキャラクター。クラスによってなれるものと、なれないものが存在する。各ユニットにはひとりだけ、写真左上のキャラクターのようにマークがついたものが存在する。これがユニットリーダーだ。




### ユニットの人数

キャラクターには小型のSサイズと大型のLサイズの2種類があり、小型なら最大5体までひとつのユニットに入れることができる。また、ユニットに大型を1体入れる場合、それ以外に入れることができる小型は3体になる。大型には小型の2倍の大きさがあると考えるとわかりやすい。



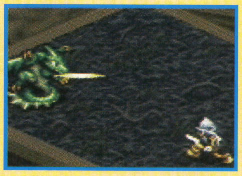

### キャラクターの配置

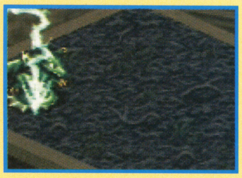
ユニットのポジションは前衛と後衛にわかれている。どちらに配置するかによって、攻撃方法が変わってくるキャラクターもいるのだ。前衛は敵の直接攻撃によるダメージを受けやすいので、ヒットポイントやStrが高いキャラクターを置くように心がけていきたい。

## キャラクター攻撃法リスト

上段には各キャラクターを前衛に配置した場合の攻撃方法、その攻撃に対して影響を与える目標、1回の戦闘による攻撃回数を示し、下段は後衛に配置した場合のものとなっている。

| 系統 | 名前 | 攻撃内容 | 攻撃対象 | 攻撃回数 | リーダー資格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 人間系 | ファイター | きりつける | 敵単体 | 2回 | × |
| | | きりつける | 敵単体 | 1回 | |
| 人間系 | ナイト | きりつける | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | きりつける | 敵単体 | 1回 | |
| 人間系 | パラディン | きりつける | 敵単体 | 3回 | ○ |
| | | ヒーリング | 味方単体 | 1回 | |
| 人間系 | バーサーカー | なぐりかかる | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | なぐりかかる | 敵単体 | 1回 | |
| 人間系 | ブラックナイト | なぎはらう | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | ファイアーボール | 敵単体 | 2回 | |
| 人間系 | サムライ | いあいぬき | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | ソニックブーム | 敵単体 | 1回 | |
| 人間系 | サムライマスター | いあいぬき | 敵単体 | 3回 | ○ |
| | | ソニックブーム | 敵単体 | 1回 | |
| 人間系 | ニンジャ | しゅりけん | 敵単体 | 3回 | × |
| | | かとん、すいとん他 | 敵単体 | 2回 | |
| 人間系 | ニンジャマスター | しゅりけん | 敵単体 | 3回 | ○ |
| | | かとん、すいとん他 | 敵全体 | 1回 | |
| 人間系 | アマゾネス | やをはなつ | 敵単体 | 1回 | × |
| | | やをはなつ | 敵単体 | 2回 | |
| 人間系 | ヴァルキリー | なぎはらう | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | ライトニング | 敵単体 | 2回 | |
| 人間系 | フレイア | なぎはらう | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | サンダーフレア | 敵全体 | 2回 | |
| 人間系 | ビーストテイマー | ムチをうつ | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | ムチをうつ | 敵単体 | 2回 | |
| 人間系 | ビーストマスター | ムチをうつ | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | ムチをうつ | 敵単体 | 2回 | |
| 人間系 | ドラゴンテイマー | きりつける | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | きりつける | 敵単体 | 2回 | |
| 人間系 | ドラゴンマスター | きりつける | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | アイスフィールド | 敵単体 | 2回 | |
| 人間系 | ドールマスター | けしかける | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | アッシドクラウド | 敵全体 | 1回 | |
| 人間系 | エンチャンター | けしかける | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | アッシドクラウド | 敵全体 | 2回 | |
| 人間系 | ウィザード | なぐる | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | トルネード他 | 敵単体 | 2回 | |
| 人間系 | ゴエティック | なぐる | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | アッシドクラウド他 | 敵全体 | 1回 | |
| 人間系 | ネクロマンサー | トルネード他 | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | アッシドクラウド他 | 敵全体 | 2回 | |
| 人間系 | リッチ | つめたいまなざし | 敵単体 | 3回 | ○ |
| | | アッシドクラウド | 敵全体 | 3回 | |
| 人間系 | ウィッチ | ひっぱたく | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | スタンクラウド | 敵全体 | 2回 | |
| 人間系 | プリンセス | ほしのかがやき | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | スターティアラ | 敵全体 | 1回 | |
| 人間系 | クレリック | かみのらくいん | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | ヒーリング | 味方単体 | 2回 | |
| 人間系 | プリースト | かのらくいん | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | ヒーリング | 味方単体 | 3回 | |
| 人間系 | ビショップ | かみのらくいん | 敵単体 | 3回 | ○ |
| | | ヒーリングプラス | 味方全体 | 2回 | |
| 亜人系 | ホークマン | なぐる | 敵単体 | 2回 | × |
| | | なぐる | 敵単体 | 1回 | |
| 亜人系 | バルタン | なぐる | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | サンダーアロー | 敵単体 | 1回 | |
| 亜人系 | レイブン | なぐる | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | ファイアストーム | 敵単体 | 1回 | |
| 亜人系 | マーメイド | つきさす | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | ブリザード | 敵単体 | 1回 | |
| 亜人系 | ニクシー | つきさす | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | アイスストーム | 敵全体 | 1回 | |
| 亜人系 | エンジェル | てんしのわ | 敵単体 | 1回 | ○ |
| | | バニッシュ | 敵単体 | 1回 | |
| 亜人系 | スローンズ | てんしのわ | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | バニッシュ | 敵単体 | 2回 | |
| 亜人系 | セラフィム | てんしのわ | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | ジハド | 敵全体 | 1回 | |
| 亜人系 | デビル | なぎはらう | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | ナイトメア | 敵単体 | 1回 | |
| 亜人系 | デーモン | なぎはらう | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | ナイトメア | 敵単体 | 2回 | |
| 亜人系 | サタン | なぎはらう | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | メテオストライク | 敵全体 | 1回 | |
| 亜人系 | ウェアウルフ | なぐりかかる | 敵単体 | 3回 | × |
| | | なぐりかかる | 敵単体 | 3回 | |
| 亜人系 | ウェアタイガー | なぐりかかる | 敵単体 | 2回 | × |
| | | なぐりかかる | 敵単体 | 2回 | |
| 亜人系 | ヴァンパイア | ライフフォース | 敵単体 | 2回 | ○ |
| | | チャーム | 敵単体 | 2回 | |
| モンスター系 | ジャイアント | ぶったたく | 敵単体 | 3回 | × |
| | | ぶったたく | 敵単体 | 2回 | |
| モンスター系 | フィボルグ | ぶったたく | 敵単体 | 3回 | × |
| | | こおりのいちげき | 敵単体 | 2回 | |
| モンスター系 | タイタン | ぶったたく | 敵単体 | 3回 | × |
| | | ウインドショット | 敵全体 | 2回 | |
| モンスター系 | キガンテス | ぶったたく | 敵単体 | 3回 | × |
| | | ほのおのいちげき | 敵単体 | 2回 | |
| モンスター系 | ゴーレム | ぶんなぐる | 敵単体 | 3回 | × |
| | | ぶんなぐる | 敵単体 | 2回 | |
| モンスター系 | ストーンゴーレム | ぶんなぐる | 敵単体 | 3回 | × |
| | | ぶんなぐる | 敵単体 | 2回 | |
| モンスター系 | タロス | いかりのてっけん | 敵単体 | 3回 | × |
| | | いかりのてっけん | 敵単体 | 2回 | |
| モンスター系 | パンプキンヘッド | ドラッグイーター | 敵単体 | 1回 | × |
| | | ドラッグイーター | 敵単体 | 1回 | |
| モンスター系 | マッドハロウィン | ドラッグイーター | 敵単体 | 2回 | × |
| | | ドラッグイーター | 敵単体 | 2回 | |
| モンスター系 | フェアリー | はたく | 敵単体 | 2回 | × |
| | | なげキッス | 味方単体 | 1回 | |
| モンスター系 | ピクシー | はたく | 敵単体 | 2回 | × |
| | | なげキッス | 味方単体 | 2回 | |
| モンスター系 | シルフ | はたく | 敵単体 | 2回 | × |
| | | マジックミサイル | 敵全体 | 1回 | |
| モンスター系 | スケルトン | きりつける | 敵単体 | 2回 | × |
| | | きりつける | 敵単体 | 1回 | |
| モンスター系 | スルトンナイト | きりつける | 敵単体 | 3回 | × |
| | | きりつける | 敵単体 | 1回 | |
| モンスター系 | ゴースト | うらみのいちげき | 敵単体 | 1回 | × |
| | | ナイトメア | 敵単体 | 2回 | |
| モンスター系 | ファントム | のろいのいちげき | 敵単体 | 2回 | × |
| | | ナイトメア | 敵単体 | 3回 | |
| 魔獣系 | ヘルハウンド | たいあたり | 敵単体 | 3回 | × |
| | | ファイアーブレス | 敵単体 | 2回 | |
| 魔獣系 | ケルベロス | たいあたり | 敵単体 | 3回 | × |
| | | ファイアーブレス他 | 敵単体 | 2回 | |
| 魔獣系 | グリフォン | とっしん | 敵単体 | 2回 | × |
| | | ウインドストーム | 敵全体 | 1回 | |
| 魔獣系 | コッカトリス | とっしん | 敵単体 | 2回 | × |
| | | ペドロブレス | 敵単体 | 2回 | |
| 魔獣系 | オクトパス | つっつく | 敵単体 | 4回 | × |
| | | つっつく | 敵単体 | 2回 | |
| 魔獣系 | クラーケン | じごくづき | 敵単体 | 4回 | × |
| | | メイルシュトロム他 | 敵全体 | 2回 | |
| 魔獣系 | ワイアーム | しっぽでたたく | 敵単体 | 2回 | × |
| | | しっぽでたたく | 敵単体 | 2回 | |
| 魔獣系 | ワイバーン | しっぽでたたく | 敵単体 | 2回 | × |
| | | ファイアーブレス | 敵単体 | 2回 | |
| 魔獣系 | ドラゴン | いかりのいちげき | 敵単体 | 2回 | × |
| | | ファイアーブレス | 敵単体 | 2回 | |
| 魔獣系 | レッドドラゴン | いかりのいちげき | 敵単体 | 2回 | × |
| | | ファイアーブレス | 敵単体 | 2回 | |
| 魔獣系 | サラマンダー | いかりのいちげき | 敵単体 | 2回 | × |
| | | ファイアーブレス | 敵単体 | 2回 | |
| 魔獣系 | フレアブラス | ファイアーブレス | 敵単体 | 2回 | × |
| | | スーパーノヴァ | 敵全体 | 2回 | |
| 魔獣系 | プラチナドラゴン | いかりのいちげき | 敵単体 | 2回 | × |
| | | コールドブレス | 敵単体 | 2回 | |
| 魔獣系 | バハムート | いかりのいちげき | 敵単体 | 2回 | × |
| | | コールドブレス | 敵単体 | 2回 | |
| 魔獣系 | デスバハムート | コールドブレス | 敵単体 | 2回 | × |
| | | アイスレクイエム | 敵全体 | 2回 | |
| 魔獣系 | ブラックドラゴン | いかりのいちげき | 敵単体 | 2回 | × |
| | | アッシドブレス | 敵単体 | 2回 | |
| 魔獣系 | ティアマット | アッシドブレス | 敵単体 | 2回 | × |
| | | イービルデッド | 敵全体 | 2回 | |
| 魔獣系 | ドラゴンゾンビ | アッシドブレス | 敵単体 | 2回 | × |
| | | ロトンブレス | 敵単体 | 2回 | |


直接攻撃

魔法攻撃


## 基本操作説明　街や教会の解放

### どうすれば解放できるのか

最初、マップ上にある街や教会は帝国軍(敵)に支配されている。その街や教会は反乱軍のユニットをそこへ移動させることで解放し、反乱軍のものになるが、そうせずに直接ボスのいる城を攻撃してマップをクリアーすることも可能だ。また、解放するとタロットカードを引くことができ、引いた時点でなんらかの効果が得られるぞ。さらに、それをストックすれば戦闘中に使用することができるのだ。

### 解放後の利点

**1.カオスフレームの変化**
解放したユニットのAliによってカオスフレームが増減する。また、解放時に引いたタロットカードの効果によってカオスフレームが変化することもあるが、全体的には大きな影響にはならないので、なるべくAliが高いユニットで解放するようにしよう。

**2.援助金と決算**
街を解放すると、その街の経済力に応じた援助金を毎日正午に受け取ることができる。しかし、ユニットを派遣している場合は、派遣のために支払う金額と援助金を差し引いた金額になってしまう。

**3.死者の復活**
解放し反乱軍のものとなった教会では、死んでしまったキャラクターを生き返らせることができるが、それにはそのキャラクターのコストの3倍もの金額が必要となるのだ。

## 基本操作説明　帝国軍(敵)ユニットとの戦闘

### タロットカードの能力リスト

下の表はゲームに登場するタロットカードの一覧と、それを戦闘に使用したときに得られる効果をまとめたもの。これらのカードは全部で22種類あり、どれも持っていれば役に立つものばかり。つねに手元に何枚かをストックしながら、プレイできるようにしたい。

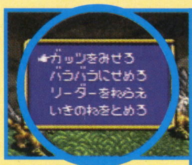
| No | 名前 | 効果 |
|---|---|---|
| I | マジシャン | 敵全体に火炎魔法でダメージを与える。 |
| II | プリエステス | 味方全体のヒットポイントを50回復させる。 |
| III | エンプレス | 味方全体のヒットポイントをすべて回復させる。 |
| IV | エンペラー | 味方全体の攻撃回数を1ずつ増やす。戦闘中は有効。 |
| V | ハイエロファント | 敵全体を眠らせて行動不能にさせる。戦闘中は有効。 |
| VI | ラヴァーズ | キューピットを召喚し、敵全体のキャラクターを味方に引き入れる。戦闘中は有効。 |
| VII | チャリオット | 地獄の戦士ロキを召喚し、敵全体に物理系の特殊攻撃で攻撃する。 |
| VIII | ストレングス | 味方全体の耐久力を30パーセントアップする。 |
| IX | ハーミット | 闇の賢者マーリンを召喚し、敵全体に電撃系特殊攻撃でダメージを与える。 |
| X | フォーチュン | 敵を必ず退却させる。 |
| XI | ジャスティス | 敵全体に冷気系魔法でダメージを与える。 |
| XII | ハングドマン | 敵全体の耐久力を30パーセントダウンさせる。戦闘中は有効。 |
| XIII | デス | 死神を召喚し、ヒットポイントが50以下の敵を全員即死させる。 |
| XIV | テンパランス | 味方全体の眠りや裏切り、石化などあらゆる状態を回復させる。 |
| XV | デビル | 悪魔アスモデウスを召喚し、敵全体に暗黒系特殊攻撃でダメージを与える。 |
| XVI | タワー | 敵全体に地震を起こしてダメージを与える。空中にいるキャラクターには無効。 |
| XVII | スター | 味方全体のアジリティーを50アップさせる。戦闘中は有効。 |
| XVIII | ムーン | 敵全体の前衛と後衛を入れ換える。 |
| XIX | サン | 敵味方問わず全キャラクターにダメージを与える。アライメントが低い者ほどダメージを受ける。 |
| XX | ジャッジメント | 敵全体に神聖系魔法でダメージを与える。 |
| XXI | ワールド | 味方全体にすべての魔法攻撃を跳ね返すバリアを張る。 |
| 0 | フール | ユニットリーダー以外のキャラクターを退却させる。 |

### 戦闘を始めるには

反乱軍ユニットが移動し始めると、帝国軍ユニットも反乱軍の本拠地を狙って移動を始める。このとき一定の距離まで近づかないとマップ上で帝国軍の位置を確認することができないので注意したい。そして、互いに接近すると戦闘開始。ユニットどうしの一騎討ちで、敵味方の攻撃がすべて終了したときに、多くのダメージを与えたほうのユニットの勝利となる。なお、タロットカードを使用して与えたダメージは含まれない。

### バトルコマンド

戦闘が始まると、プレイヤーは帝国軍ユニットに対して、どのように攻撃をするかを4種類の作戦(バトルコマンド)から選ぶことになる。ただし、そのセレクト以外はすべて自動でゲームが進行する。




**ガッツをみせろ**
各キャラクターが、もっとも効果的にダメージを与えることができる相手を狙って戦闘する。

**バラバラにせめろ**
ユニットのなかで、もっともヒットポイントが高い相手だけを狙って戦闘を開始する。

**リーダーをねらえ**
その名のとおりリーダーを狙って戦闘する。

**いきのねをとめろ**
ユニットのなかで、もっともヒットポイントが低い相手だけを狙って戦闘を開始する。

**注　意**

ボス戦ではダメージ量は関係ない。ボスを倒せば勝利となる。


先へ進めなくなってしまったら……　**攻略本紹介**

**サターン版 伝説のオウガバトル オフィシャルマニュアル**
アスペクト刊　1300円(税別)
サターン版のものではあるが、スーパーファミコン版にも完全対応している。全部で14種類あるエンディングのルートをすべて掲載しているぞ。

## 毎月1日にソフトが増えるニンテンドウパワー、5月書き換えソフト紹介

### たまごっちタウン

5月1日 書き換え開始
ジャンル／シミュレーション
メーカー名／バンダイ
書き換え価格 2,500円
商品番号／218511
Fブロック数／2ブロック
Bブロック数／4ブロック

©BANDAI 1996・1997・1998・1999 ©MARIGUL 1999

携帯ゲーム機で人気を博した"たまごっち"が、ニンテンドウパワーに登場。1匹のたまごっちを育てていくのではなく、100匹のたまごっちたちが住む"100匹タウン"や、オリジナルの10種を含む全75種類のたまごっちを記した"たまごっち図鑑"を作っていこう。また、ふたつあるミニゲームに成功すると、ご褒美がもらえるぞ。

## SFメモリカセットのシステムを覚えよう

書き換え専用
SFメモリカセット
(3,980円／税別)

SFメモリカセットは、ゲームを書き込むためのもの。このなかにゲームのプログラムを書き込むFブロックと、データのセーブを行うBブロックが入っているのだ。Fブロックは8つ、Bブロックは16に分割されていて、最大で7本のソフトを書き込むことができる。しかし、どちらかのブロックがいっぱいになると、新たにソフトを書き込むことはできないのだ。

### ソフト組み合わせ例

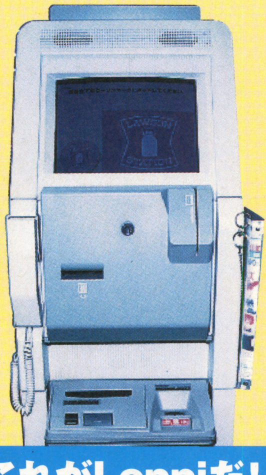
牧場物語 Fブロック4 Bブロック4 ＋ POWER倉庫番 Fブロック2 Bブロック4 ＋ メニュー画面 F1 ▶ 合計 Fブロック7 Bブロック8 ▶ 余り Fブロック1 Bブロック8

### ここに注意!!

2本以上のソフトを組み合わせると、自動的にメニュー画面(Fブロック 1)が書き込まれることになる。ブロック数の計算を間違えないようにしよう。

## ニンテンドウパワーの基本、Loppiを使いこなそう

全国のローソンに設置してあるMMS（通称Loppi）を使うと、SFメモリカセットにソフトを書き込むことができる。ここでは、そのLoppiの使いかたを順に説明していくぞ。ただし、書き込むソフトを選ぶにはジャンル別で検索するか､商品番号を入力するしかない。右ページのリストを参考に、どちらか必ず覚えてからローソンに行くようにしよう。

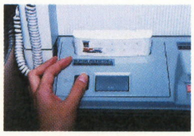


これがLoppiだ!

まずは、ゲームを書き込むためのSFメモリカセットを購入しよう。

Loppiのメニュー画面で"ゲーム書き換えシステム"という項目を選ぶ。

SFメモリカセットを差し込み口にしっかりと入れ、スイッチを入れよう。



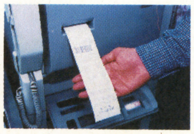
ジャンル別で検索

商品番号を直接入力

すると、各ソフトの紹介画面になる。ここで希望のソフトかを確認!

つづいて書き込むソフトの一覧が表示され、決定ボタンを押したら完了。

Loppiから申込券が出てきたらスイッチを切り、メモリカセットを抜き取ろう。



申込券とメモリカセットをレジに持っていくと、その場で書き込んでくれるぞ。

ソフトに飽きてしまったら、またべつのソフトを書き込めばいいのだ。

# 全書き換えソフトリスト

（1999年4月14日現在）

| 商品番号 | ジャンル | メーカー名 | ソフト名 | 書き換え価格 | Fブロック数 | Bブロック数 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 218511 | 5月新作・シミュレーション | バンダイ | たまごっちタウン | 2500円 | 2 | 4 |
| 0472832 | 新作・パズル | 任天堂 | ピクロスNP vol.1 | 2000円 | 2 | 1 |
| 000027 | 新作・パズル | 任天堂 | POWERロードランナー | 2500円 | 3 | 4 |
| 001759 | 新作・パズル | 任天堂 | POWER倉庫番 | 2500円 | 2 | 4 |
| 050741 | 新作・ロールプレイング | 任天堂 | ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2 | 2500円 | 4 | 4 |
| 261971 | 新作・シミュレーション | 任天堂 | ダービースタリオン98 | 2500円 | 6 | 16 |
| 308307 | 新作・アクション | 任天堂 | WRECKING CREW’98 | 3000円 | 4 | 4 |
| 355020 | 新作・スポーツ | ナムコ | スーパーファミリーゲレンデ | 3000円 | 4 | 4 |
| 829790 | 新作・スポーツ | 日本コンピュータシステム | リングにかけろ | 3000円 | 5 | - |
| 574635 | 新作・スポーツ | 任天堂 | SUPER PUNCH-OUT !! | 3000円 | 4 | 4 |
| 817210 | 新作・シミュレーション | アクセラ | 幻獣旅団 | 3000円 | 8 | 16 |
| 157694 | 新作・シミュレーション | 任天堂 | スーパーファミコンウォーズ | 3000円 | 4 | 16 |
| 249793 | 新作・パズル | 任天堂 | すってはっくん | 3000円 | 6 | 4 |
| 849774 | 新作・パズル | 任天堂 | ドクターマリオ | 3000円 | 1 | 1 |
| 355062 | 新作・パズル | 任天堂 | カービィのきらきらきっず | 3000円 | 4 | 1 |
| 076902 | 新作・その他 | 任天堂 | Zooっと麻雀！ | 3000円 | 5 | 16 |
| 795160 | 新作・その他 | 任天堂 | ファミコン探偵倶楽部 II うしろに立つ少女 | 3000円 | 6 | 4 |
| 108642 | 新作・その他 | 任天堂 | 平成 新・鬼ケ島 前編 | 3000円 | 6 | 1 |
| 109444 | 新作・その他 | 任天堂 | 平成 新・鬼ケ島 後編 | 3000円 | 6 | 1 |
| 111074 | 新作・その他 | バンプレスト | 同級生2 | 3000円 | 8 | 1 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 693693 | アクション | エポック社 | ドラえもん3 のび太と時の宝玉 | 1000円 | 3 | - |
| 606740 | アクション | エポック社 | ドラえもん4 のび太と月の王国 | 1000円 | 3 | - |
| 132764 | アクション | カプコン | ロックマン7 | 1000円 | 4 | - |
| 129224 | アクション | カプコン | ストリートファイターII ターボ | 1000円 | 5 | - |
| 131148 | アクション | カプコン | 超魔界村 | 1000円 | 2 | - |
| 131237 | アクション | カプコン | ロックマンX | 1000円 | 3 | - |
| 108464 | アクション | カプコン | ファイナルファイト | 1000円 | 2 | - |
| 110396 | アクション | カプコン | ファイナルファイト2 | 1000円 | 3 | - |
| 112453 | アクション | カプコン | デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編 | 1000円 | 4 | - |
| 719706 | アクション | コトブキシステム | キッドクラウンのクレイジーチェイス | 1000円 | 2 | - |
| 398764 | アクション | コナミ | がんばれゴエモン3 | 1000円 | 4 | 4 |
| 131890 | アクション | コナミ | ツインビー レインボーベルアドベンチャー | 1000円 | 2 | 4 |
| 468932 | アクション | コナミ | 魂斗羅スピリッツ | 1000円 | 2 | - |
| 468959 | アクション | コナミ | がんばれゴエモン きらきら道中 | 1000円 | 6 | 4 |
| 469017 | アクション | コナミ | 悪魔城ドラキュラ XX | 1000円 | 4 | - |
| 112640 | アクション | コナミ | それ行けエビス丸 からくり迷路 | 1000円 | 2 | - |
| 281034 | アクション | ナグザット | 超魔界大戦 どらぼっちゃん | 1000円 | 2 | 1 |
| 722537 | アクション | ナツメ | 奇々怪界 謎の黒マント | 1000円 | 2 | - |
| 722545 | アクション | ナツメ | 奇々怪界 月夜草子 | 1000円 | 3 | - |
| 143791 | アクション | ナムコ | リブルラブル | 1000円 | 1 | - |
| 608173 | アクション | ナムコ | スーパーワギャンランド | 1000円 | 2 | - |
| 604933 | アクション | ナムコ | スーパーワギャンランド2 | 1000円 | 2 | - |
| 751120 | アクション | ナムコ | ワギャンパラダイス | 1000円 | 3 | - |
| 751111 | アクション | ナムコ | サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い | 1000円 | 2 | - |
| 131130 | アクション | 任天堂 | スーパーマリオワールド | 1000円 | 1 | 1 |
| 861367 | アクション | 任天堂 | スーパーマリオコレクション | 1000円 | 4 | 4 |
| 468347 | アクション | 任天堂 | スーパーメトロイド | 1000円 | 6 | 4 |
| 468363 | アクション | 任天堂 | スーパードンキーコング | 1000円 | 8 | 1 |
| 468967 | アクション | 任天堂 | スーパードンキーコング2 | 1000円 | 8 | 1 |
| 468991 | アクション | 任天堂 | スーパードンキーコング3 | 1000円 | 8 | 1 |
| 468371 | アクション | 任天堂 | カービィボウル | 1000円 | 3 | 4 |
| 469378 | アクション | ハドソン | スーパーボンバーマン3 | 1000円 | 3 | - |
| 283096 | アクション | ハドソン | 超原人2 | 1000円 | 3 | - |
| 469424 | アクション | ヒューマン | クロックタワー | 1000円 | 6 | 1 |
| 303534 | アクション | ヒューマン | THE FIREMEN | 1000円 | 2 | - |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 112470 | ロールプレイング | アスキー | ウィザードリィ・外伝 IV ～胎魔の鼓動～ | 1000円 | 8 | 4 |
| 118931 | ロールプレイング | アスキー | ダウン・ザ・ワールド | 1000円 | 4 | 4 |
| 144134 | ロールプレイング | アスミック | レナス ［古代機械の記憶］ | 1000円 | 3 | 4 |
| 156442 | ロールプレイング | アスミック | レナス2 ～封印の使徒～ | 1000円 | 8 | 4 |
| 222208 | ロールプレイング | アトラス | 旧約・女神転生 | 1000円 | 4 | 4 |
| 233561 | ロールプレイング | アトラス | 真・女神転生 | 1000円 | 3 | 4 |
| 235385 | ロールプレイング | アトラス | 真・女神転生 II | 1000円 | 4 | 4 |
| 251453 | ロールプレイング | アトラス | Last Bible III | 1000円 | 6 | 4 |
| 607576 | ロールプレイング | エポック社 | ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 | 1000円 | 2 | 1 |
| 608106 | ロールプレイング | エポック社 | ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 II | 1000円 | 3 | 4 |
| 469386 | ロールプレイング | カプコン | ブレスオブファイア II | 1000円 | 5 | 4 |
| 176524 | ロールプレイング | タイトー | エストポリス伝記 | 1000円 | 2 | 4 |
| 133515 | ロールプレイング | チュンソフト | トルネコの大冒険 不思議のダンジョン | 1000円 | 3 | 4 |
| 608092 | ロールプレイング | ティーアンドイーソフト | ソード・ワールドSFC | 1000円 | 3 | 4 |
| 693723 | ロールプレイング | ティーアンドイーソフト | ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説 | 1000円 | 4 | 4 |
| 232925 | ロールプレイング | データイースト | ヘラクレスの栄光 III 神々の沈黙 | 1000円 | 2 | 4 |
| 250864 | ロールプレイング | データイースト | ヘラクレスの栄光 IV 神々からの贈り物 | 1000円 | 4 | 4 |
| 201375 | ロールプレイング | データイースト | METAL MAX2 | 1000円 | 2 | 4 |
| 468355 | ロールプレイング | 任天堂 | マザー2 | 1000円 | 6 | 4 |
| 132748 | ロールプレイング | ハドソン | ELFARIA II | 1000円 | 4 | 4 |
| 555983 | ロールプレイング | ハドソン | 新桃太郎伝説 | 1000円 | 4 | 4 |
| 469394 | ロールプレイング | ハドソン | 大貝獣物語 | 1000円 | 6 | 4 |
| 827886 | ロールプレイング | ヘクト | イーハトーヴォ物語 | 1000円 | 2 | 1 |
| 145131 | ロールプレイング | やのまん | ARETH | 1000円 | 4 | 4 |
| 604941 | ロールプレイング | やのまん | ARETH2 | 1000円 | 4 | 4 |
| 604925 | ロールプレイング | やのまん | FEDA | 1000円 | 5 | 4 |

| 商品番号 | ジャンル | メーカー名 | ソフト名 | 書き換え価格 | Fブロック数 | Bブロック数 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 184861 | スポーツ | アスミック | ダービージョッキー［騎手王への道］ | 1000円 | 2 | 4 |
| 722529 | スポーツ | コナミ | 実況ワールドサッカー2 | 1000円 | 6 | 4 |
| 853577 | スポーツ | ティーアンドイーソフト | デビルズコース | 1000円 | 2 | 4 |
| 197530 | スポーツ | ティーアンドイーソフト | ワイアラエの奇蹟 | 1000円 | 2 | 4 |
| 143839 | スポーツ | ナムコ | ナムコットオープン | 1000円 | 2 | 4 |
| 076899 | スポーツ | ナムコ | スーパーファミリーテニス | 1000円 | 2 | - |
| 329762 | スポーツ | ナムコ | スーパー大相撲 熱戦大一番 | 1000円 | 2 | - |
| 129216 | スポーツ | 任天堂 | F-ZERO | 1000円 | 1 | 1 |
| 334367 | スポーツ | ビクターインタラクティブソフトウェア | スキーパラダイスWITHスノーボード | 1000円 | 2 | - |
| 335916 | スポーツ | ビクターインタラクティブソフトウェア | つり太郎 | 1000円 | 2 | 1 |
| 281336 | スポーツ | ビクターインタラクティブソフトウェア | 磯釣り 離島篇 | 1000円 | 4 | 4 |
| 283126 | スポーツ | ビクターインタラクティブソフトウェア | 海のぬし釣り | 1000円 | 4 | 4 |
| 283703 | スポーツ | ビクターインタラクティブソフトウェア | 川のぬし釣り2 | 1000円 | 3 | 4 |
| 469441 | スポーツ | ヒューマン | スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム | 1000円 | 4 | 16 |
| 469459 | スポーツ | ヒューマン | スーパーフォーメーションサッカー96 WCE | 1000円 | 3 | - |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 156736 | シミュレーション | アスミック | 鋼鉄の騎士 | 1000円 | 2 | 4 |
| 175854 | シミュレーション | アスミック | 鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団 | 1000円 | 3 | 4 |
| 176541 | シミュレーション | アスミック | 鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線 | 1000円 | 3 | 4 |
| 254223 | シミュレーション | アトラス | 魔神転生 | 1000円 | 3 | 4 |
| 281255 | シミュレーション | アトラス | 魔神転生 II | 1000円 | 6 | 4 |
| 249785 | シミュレーション | エポック社 | ロードモナーク | 1000円 | 1 | 4 |
| 854344 | シミュレーション | クエスト | 伝説のオウガバトル | 1000円 | 4 | 16 |
| 607461 | シミュレーション | クエスト | タクティクスオウガ | 1000円 | 6 | 4 |
| 608114 | シミュレーション | コーエー | Winning Post2 プログラム’96 | 1000円 | 6 | 16 |
| 608122 | シミュレーション | コーエー | SUPER 大航海時代 | 1000円 | 2 | 4 |
| 468924 | シミュレーション | コナミ | ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～ | 1000円 | 8 | 4 |
| 751081 | シミュレーション | スターフィッシュ | スーパーブラックバス2 | 1000円 | 4 | 4 |
| 586897 | シミュレーション | スターフィッシュ | スーパーブラックバス3 | 1000円 | 8 | 4 |
| 608157 | シミュレーション | ナムコ | ミリティア | 1000円 | 3 | - |
| 608131 | シミュレーション | 日本コンピュータシステム | デア ラングリッサー | 1000円 | 4 | 4 |
| 131156 | シミュレーション | 任天堂 | シムシティー | 1000円 | 1 | 16 |
| 131245 | シミュレーション | 任天堂 | ファイアーエムブレム 紋章の謎 | 1000円 | 6 | 4 |
| 469025 | シミュレーション | 任天堂 | ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 | 1000円 | 8 | 4 |
| 283118 | シミュレーション | ハドソン | アースライト ルナ ストライク | 1000円 | 6 | 4 |
| 303526 | シミュレーション | ビクターインタラクティブソフトウェア | 牧場物語 | 1000円 | 4 | 4 |
| 288853 | シミュレーション | ビクターインタラクティブソフトウェア | AIII S.V. | 1000円 | 4 | 16 |
| 295809 | シミュレーション | ビクターインタラクティブソフトウェア | ジ・アトラス | 1000円 | 4 | 16 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 586935 | パズル | アイマックス | どっすん！岩石バトル | 1000円 | 2 | - |
| 608149 | パズル | サン電子 | 上海 III | 1000円 | 2 | - |
| 128805 | パズル | タイトー | PUZZLE BOBBLE | 1000円 | 1 | - |
| 175188 | パズル | タイトー | CAMEL TRY | 1000円 | 2 | - |
| 608084 | パズル | ティーアンドイーソフト | クオンパSFC | 1000円 | 2 | 4 |
| 197831 | パズル | データイースト | マジカルドロップ2 | 1000円 | 4 | - |
| 608165 | パズル | ナムコ | コズモギャング ザ パズル | 1000円 | 1 | - |
| 468916 | パズル | 任天堂 | マリオのスーパーピクロス | 1000円 | 2 | 4 |
| 468941 | パズル | 任天堂 | パネルでポン | 1000円 | 2 | - |
| 308790 | パズル | バンプレスト | す～ぱ～ なぞぷよ ルルーのルー | 1000円 | 2 | 4 |
| 326356 | パズル | バンプレスト | す～ぱ～ ぷよぷよ | 1000円 | 2 | - |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 721107 | シューティング | コトブキシステム | PHALANX | 1000円 | 2 | - |
| 468894 | シューティング | コナミ | 極上 パロディウス | 1000円 | 4 | - |
| 468975 | シューティング | コナミ | ポップンツインビー | 1000円 | 2 | - |
| 468983 | シューティング | コナミ | パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～ | 1000円 | 2 | - |
| 117382 | シューティング | コナミ | GRADIUS III | 1000円 | 1 | - |
| 122025 | シューティング | コナミ | AXELAY | 1000円 | 2 | - |
| 142379 | シューティング | タイトー | SPACE INVADERS | 1000円 | 1 | - |
| 751090 | シューティング | ナムコ | コズモギャング ザ ビデオ | 1000円 | 2 | - |
| 283711 | シューティング | ハドソン | キャラバンシューティングコレクション | 1000円 | 1 | - |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 882372 | その他 | アイマックス | スーパー将棋2 | 1000円 | 3 | 4 |
| 883549 | その他 | アイマックス | スーパー花札2 | 1000円 | 2 | - |
| 113841 | その他 | アスキー | RPGツクール SUPER DANTE | 1000円 | 2 | 16 |
| 123064 | その他 | アスミック | ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～ | 1000円 | 3 | 4 |
| 138878 | その他 | アスミック | ドカポン外伝 炎のオーディション | 1000円 | 2 | - |
| 143618 | その他 | アスミック | 決戦！ドカポン王国IV ～伝説の勇者たち～ | 1000円 | 2 | 4 |
| 199303 | その他 | アテナ | プロ麻雀 極 III | 1000円 | 2 | 4 |
| 221317 | その他 | アテナ | 夜光虫 | 1000円 | 4 | 4 |
| 249815 | その他 | コナミ | 真・麻雀 | 1000円 | 1 | 4 |
| 144126 | その他 | タイトー | 大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～ | 1000円 | 4 | 4 |
| 153656 | その他 | タイトー | 大爆笑人生劇場 | 1000円 | 2 | - |
| 184853 | その他 | タカラ | SUPER億万長者ゲーム | 1000円 | 2 | 4 |
| 185035 | その他 | タカラ | SUPER人生ゲーム3 | 1000円 | 4 | 4 |
| 133507 | その他 | チュンソフト | かまいたちの夜 | 1000円 | 6 | 4 |
| 469432 | その他 | チュンソフト | 弟切草 | 1000円 | 2 | 4 |
| 329754 | その他 | ナムコ | ハロー！パックマン | 1000円 | 3 | - |
| 132756 | その他 | ハドソン | スーパー桃太郎電鉄 II | 1000円 | 2 | 4 |
| 293105 | その他 | バンプレスト | 晦 一つきこもり | 1000円 | 8 | 4 |
| 296015 | その他 | バンプレスト | 学校であった怖い話 | 1000円 | 6 | 4 |
| 288233 | その他 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 魔女たちの眠り | 1000円 | 6 | 4 |
| 308820 | その他 | ヒューマン | ただいま勇者募集中 おかわり | 1000円 | 4 | 4 |
| 339067 | その他 | ヘクト | 囲碁倶楽部 | 1000円 | 2 | 4 |
| 333956 | その他 | ボトムアップ | スーパートランプコレクション2 | 1000円 | 1 | - |

## ポケモンスタジアム2

任天堂
1999年4月30日発売
価格 5,800円(税別)

©1995-99 Nintendo/Creatures/GAME FREAK

# ポケモンスタジアム2™
POCKET MONSTERS' STADIUM

この春、またあの白熱のバトルが始まろうとしている……キミの持っている151種類のポケモン、ちゃ〜んと鍛えておかないと、ね?

## アツいバトルが再び始まるぜ!

ポケモンどうしが熱いバトルをくり広げる闘技場。それが『ポケモンスタジアム』(以下『ポケスタ』)だ。選び抜かれたポケモントレーナーたちが、ゲームボーイ版『ポケットモンスター』(以下『ポケモン』と表記)で育てた自慢のポケモンを持ち寄り、戦わせることができるのだ。ゲームボーイどうしの通信ケーブルを使っての対戦と違って、テレビの画面ひとつでバトルが体験できるし、何より立体になったかっこいいポケモンたちの勇姿が見られるのがうれしいよね!

その『ポケスタ』の第2弾が4月30日に発売されるというニュースは、読者のみんなはすでにご存じだと思う。以前から格段にパワーアップした内容に、一刻も早くプレイしたいところだが、購入前に必ず右の項目をチェックしておこう。

### 『ポケスタ2』を楽しく遊ぶためには?

#### その1 『ポケットモンスター』を持っていること

戦いに参加させるポケモンを集めたり育てたりするのに必要。あらかじめカートリッジに用意されたレンタルポケモンを使えば、『ポケスタ2』のみでもプレイできるんだけど、実力はあまり期待できない。

#### その2 64GBパックを持っていること

ゲームボーイで育てたポケモンを『ポケスタ2』で戦わせられるようにしてくれるのが、64GBパック。これがないと、『ポケスタ2』をとことん遊び尽くすことはできない。とてももったいないことになるぞ。

#### その3 ポケモンを納得いくまで育てていること

プレイヤーを待ち受けるトレーナーたちに勝つには、ポケモンをみずからの手で鍛え抜くことが大事。それに、ポケモンが強くなるほど愛着も深まっていって、ゲームがいっそう楽しくなること間違いなし!!

### ゲームボーイで育てたポケモンがN64に舞台を移し熱い火花を散らす!

『ポケスタ』で戦わせるポケモンを集めたり、育てるときは、こちらでプレイしよう。

『ポケスタ2』で、立体になったポケモンどうしが激突! 対戦もグーンと手軽になった。

## 『ポケスタ2』バトルリプレイ

それではここで、『ポケスタ2』のバトルがどんなものかをみんなに理解してもらうために、一例としてリプレイを掲載するとしよう。ちなみに、大会は"ニンテンドウカップ'98"で相手はやまおとこ、レンタルポケモンのみでの対戦となっている。

こちらはマルマイン、フーディン、サンダース、ケンタロス、ダグトリオ、スターミーの6匹。相手のモンスターの顔ぶれを見て、サンダース、スターミー、ダグトリオを出すことに決定した。

トップバッターとしてサンダースを送り出すと、なんと相手は苦手なダグトリオ。すかさずスターミーと交代する。臨機応変な対処が勝利へとつながる。やみくもに戦うだけじゃダメだぞ。

入れ替えた瞬間、相手の"いわなだれ"がヒットするが、硬いスターミーはへっちゃら。ダグトリオの苦手なこおりタイプのわざで反撃に出ると、ダグトリオを一撃でダウンさせてしまった。

# 『ポケスタ2』のおもしろさはここにある

美麗なバトルシーンを堪能するべし。これだけ美しいと、すべてのわざのビジュアルをチェックしてみたくなるよね。

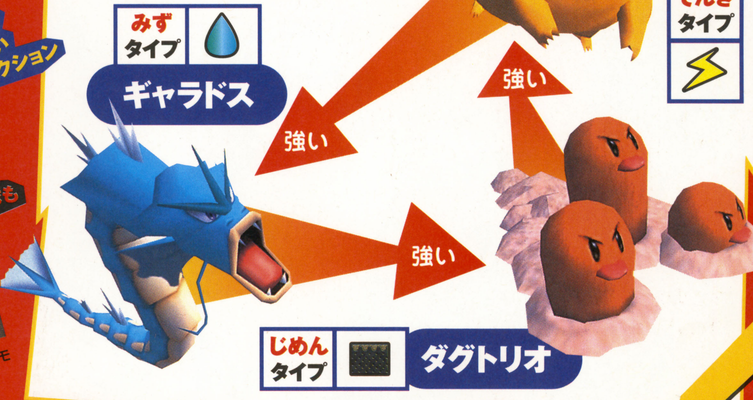
相手のチーム構成を見ながら出場させる3匹を選ぶ。戦いは、この時点から始まっている。

わざ以外でも、ポケモンの何気ない仕草にも注目。倒れるときもかわいいから困っちゃう。

『ポケモン』に登場したジムリーダーと戦うモード。懐かしいメンツと、また会えるね。

## ポケモンどうしには相性があるのだ

ポケモンはすべてタイプを持っている。バトルでは、このタイプどうしの相性が大切になるぞ。たとえば、ダグトリオのじめんわざ“あなをほる”はピカチュウに効果抜群！ つまり、じめんタイプのわざはでんきポケモンに強いのだ。戦う相手によって、相性のいいわざを選ぶのが勝利の秘訣だ。




なんといっても、『ポケスタ2』のメインはポケモンバトル。コンピューターとのトーナメント戦、友だちとの対戦、そしてジムリーダーたちとの対戦など、さまざまなモードで、白熱のバトルが堪能できるぞ。

今作では151匹すべてのポケモンが戦闘に参加できるので、『ポケスタ1』よりたくさんのわざのエフェクトを見ることができるのがうれしい。美しいわざがバシッと相手のポケモンに決まったときは快感だよね。

もちろん、バトルの楽しさはビジュアル面だけじゃないぞ。ポケモンやわざの相性を考えての戦略的駆け引きも、ポケモンバトルの本質であり、おもしろさといえる。バトルを勝ち抜くには、頭を使う必要があるのだ。

つぎに出てきたのはナッシー。すかさず“ふぶき”をかけたが、はずれてしまう。こうした強力なわざを使う場合、命中率もつねに把握しておきたい。ちなみに、“ふぶき”は90パーセントだ。

ナッシーは“リフレクター”で防御を固めてきたが、くさポケモンが苦手とするこおりわざを使うと、あっさり倒れた。打撃攻撃以外に対しては、リフレクターはその効果を発揮しないのだ。

最後の相手はゴローニャ。まだ使用回数が残っていた“ふぶき”をもう一度使っていった。今度ははずれることなく、見事相手の急所にヒットした。ラッキー！ ゴローニャはたまらずダウン。

パーフェクト勝ちを納めたが、しょせんは序盤の相手、強さもたかが知れている。これくらいで浮かれてはいけない。これからもっともっと手強いトレーナーが待っているのだ。ぬかるな。

やったぜ大勝利だ!!

# ポケモンファイル

POKEMON FILE

ゲームに登場する全151匹の中からチョイスした、ポケモンファイルをごらんあれ。『ポケスタ1』や『ポケモン』をもうガンガンにやりこんでいるというバリバリのトレーナーも、おさらいの意味でもう一度読んでみてちょーだい。

## ひこうタイプ

『ポケモン』をプレイするならば、ひこうタイプのポケモンをパーティーに1匹は入れておきたいところ。"そらをとぶ"のわざは移動に便利だし、戦闘でもかなり使えるからだ。

こんなポケモンもいるよ！

- サンダー
- ポッポ

### オニスズメ

猛スピードであちこちを飛び回る"ことりポケモン"。オニドリルに進化すれば、1日空を飛び続けていても平気だという。ひこうタイプを代表するポケモンなのだ。

### カモネギ

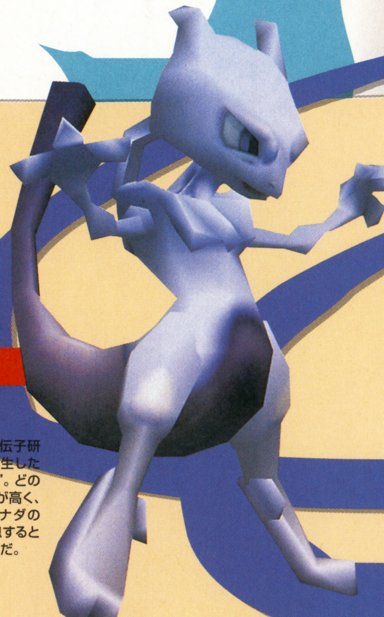
自分の巣を作るために持っているクキを、ときには武器に使うこともあるという"かるがもポケモン"。『ポケットモンスター ピカチュウバージョン』のみ、野生のカモネギを見ることができる。

## エスパータイプ

ミュウ、ミュウツー、フーディンなど、エスパータイプは強力なポケモンが揃っている。さらに弱点がむしタイプだけということからも、初心者には扱いやすいポケモンだと言えるだろう。

こんなポケモンもいるよ！

- ミュウ
- スリープ



### ミュウツー

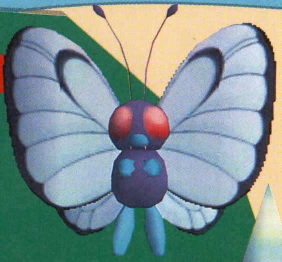
科学者が何年も遺伝子研究を続けた結果誕生した"いでんしポケモン"。どの能力も非常に数値が高く、性格も超狂暴。ハナダの洞窟に1匹だけ生息するという、幻のポケモンだ。

## むしタイプ

むしポケモンの弱点は、ほのお、どく、ひこう、いわ。決して扱いやすいタイプとは言えないけど、スピアーやカイロスなど、使いかた次第ではおもしろい通好みのポケモンが顔を並べているぞ。

こんなポケモンもいるよ！

- カイロス
- ストライク



### バタフリー

りん粉に守られた羽のおかげで、雨の日でも空を飛ぶことができる"ちょうちょポケモン"。キャタピーの最終形だけど、たったレベル10で到達できるので、早目に成虫に育ててあげたいね。

### ビードル

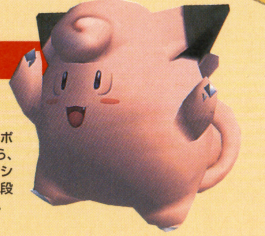
頭の先にするどい毒針を持つ"けむしポケモン"。いまはまだかよわい幼虫だけど、成虫のスピアーに進化すれば、エスパーに有効な"ダブルニードル"というわざを覚えるのだ。

### パラセクト

カサから毒の胞子をまきちらす、"きのこポケモン"。背中に生えているのは、噂の冬虫夏草である。レベル30で覚える"キノコのほうし"は、敵を眠らせるタイプのわざの中でも、もっとも強力なものなのだ。

### コラッタ

一生キバが伸び続ける"ねずみポケモン"。いろんな場所で捕まえることができる、なじみの深いポケモンだ。"ひっさつまえば"、"いかりのまえば"は、コラッタ(とラッタ)の独自のわざだ。



### ピッピ

なかなか発見できない"ようせいポケモン"。その愛くるしい容姿から、ペットにする人も多いらしい。ピクシーに進化させるまえに、ピッピの段階でいろいろわざを覚えておこう。

# ゴーストタイプ

このタイプのポケモンは、ゴース、ゴースト、ゲンガーだけ。肉弾攻撃にはめっぽう強いけど、こいつらの場合はどくタイプも混じっている。じめん、エスパー、むしタイプのわざには注意しよう。

山で遭難したときに命を奪いに現れるという“シャドーポケモン”。ゴーストが通信ケーブルをとおって進化するぞ。“さいみんじゅつ”&“ゆめくい”のコンビネーションは強力！

**ゲンガー**

こんなポケモンもいるよ！
●ゴースト
●ゴース

# ほのおタイプ

ほのおわざは、くさ、こおり、むしタイプのポケモンに有効。でも、こおりポケモンに対しては油断してはいけない。なぜなら、こおりポケモンは、みずタイプのわざも使えるという場合が多いからだ。

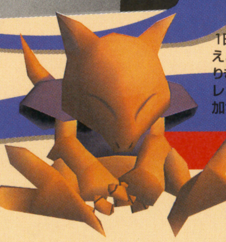
こんなポケモンもいるよ！
●ファイヤー
●ブーバー

**ヒトカゲ**

生まれたときからシッポに炎がともっている“とかげポケモン”。その炎が消えてしまったとき、ヒトカゲの命も終わってしまう。野生タイプは存在しない、とても貴重なポケモンなのだ。

**ロコン**

6本のシッポを持つ“きつねポケモン”で、成長とともにシッポが増えていくという。9本シッポのキュウコンに進化させるまえに、“かえんほうしゃ”は覚えさせておきたい。



**ケーシィ**

1日18時間は眠っているくせに、捕まえようとするとすぐ逃げてしまう“ねんりきポケモン”。自力で覚えるわざは“テレポート”だけだから、スタジアムに参加させるなら進化させる必要があるぞ。

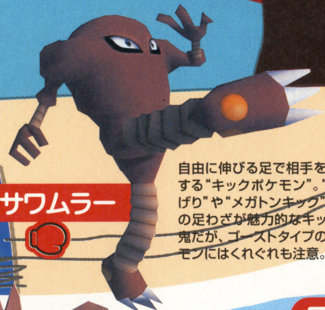
**ナッシー**

「歩く熱帯雨林」と呼ばれる“やしのみポケモン”。実のひとつひとつに顔があって、それぞれが意志を持っているという。残念ながら野生タイプは存在しないので、タマタマから進化させよう。

# かくとうタイプ

ノーマルと同様に、かくとうタイプのわざもゴーストポケモンにはまったく通用しないのだ。でも、あのカタ～イいわポケモンを、いとも簡単に倒すことができるのは爽快だよね。格闘技、岩をも砕く！

こんなポケモンもいるよ！
●マンキー
●ニョロボン

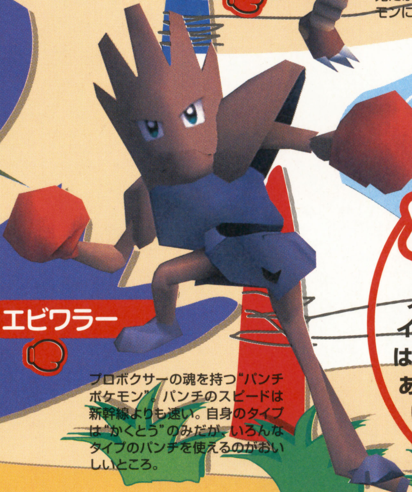


**サワムラー**

自由に伸びる足で相手を攻撃する“キックポケモン”。“とびげり”や“メガトンキック”などの足わざが魅力的なキックの鬼だが、ゴーストタイプのポケモンにはくれぐれも注意。

**ワンリキー**

全身筋肉の“かいりきポケモン”。子供ほどの背丈だけど、100人の大人を投げ飛ばせる力を持っているのだ。カイリキーに進化させたときの攻撃力は、全ポケモン中で1、2を争うほど。



**エビワラー**

プロボクサーの魂を持つ“パンチポケモン”。パンチのスピードは新幹線よりも速い。自身のタイプは“かくとう”のみだが、いろんなタイプのパンチを使えるのがおいしいところ。

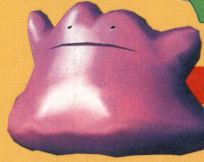
# ノーマルタイプ

ポケモン界で最強のわざのひとつ“はかいこうせん”は、ノーマルポケモンが使用してこそ真の威力を発揮するのだ。でも、ノーマルタイプのわざがまったく効かないゴーストタイプの相手には注意しよう。

こんなポケモンもいるよ！
●ケンタロス
●カビゴン

**イーブイ**

3種類のポケモンに進化することができる“しんかポケモン”。かみなりタイプのサンダース、ほのおタイプのブースター、みずタイプのシャワーズのなかで、キミならどれに進化させる？



**メタモン**

相手そっくりに変身することができる不思議な“へんしんポケモン”。体の細胞の作りを、自分で組み替えることができるらしい。ただし、攻撃できるのは変身してからなので注意すべし。

**ニャース**

昼より夜におもに活動する“ばけねこポケモン”。丸くて光るものが大好きなのだ。唯一のお金集めのわざ、“ネコにこばん”を自力で覚えるのはニャースだけだぞ。

# ドラゴンタイプ

ドラゴンポケモンは、ミニリュウ、ハクリュー、カイリューの3匹だけ。そして、ドラゴンわざは“りゅうのいかり”のみ。そういう、かなり特殊な位置にいるのがドラゴンタイプなのだ。

**こんなポケモンもいるよ！**
- ミニリュウ
- ハクリュー

## カイリュー

地球を約16時間で1周してしまう“ドラゴンポケモン”。ハクリューをレベル55まで育てないと進化しないけど、攻撃力はとてつもなく高い。苦労して育てるだけの価値はあるぞ。

# こおりタイプ

こおり技を苦手としているポケモンは、くさ、じめん、ひこう、ドラゴンの4タイプ。こおりわざ恐るべし。そのなかでも、“ふぶき”はいちばん使えるわざと言えるんじゃないかな。氷漬け最高。

## ルージュラ

踊るように軽やかに動く“ひとがたポケモン”。得意わざの“あくまのキッス”は、“さいみんじゅつ”より効果的だ。エスパータイプのわざも使える、非常に頼れるポケモンである。

**こんなポケモンもいるよ！**
- ジュゴン
- パルシェン

## フリーザー

長いシッポがたなびくさまが美しい、伝説の“れいとうポケモン”。ふたご島に1匹しか生息していないので捕獲は慎重に。ときおり敵を氷漬けにする“ふぶき”のわざは超強力。

# いわタイプ

いわポケモンが苦手とするわざのタイプは多い。でもその反面、いわタイプのわざを苦手とするポケモンもけっこういるのだ。短所も多いが長所も多い。そんな、気持ちいいくらい両極端なタイプ。

**こんなポケモンもいるよ！**
- プテラ
- イワーク

## オムスター

するどいキバと触手を持つ“うずまきポケモン”。貝におおわれた体は、高い防御力を誇っている。絶滅したポケモンなので、ゲーム中では化石を復元させて捕獲することになるぞ。

## ゴローニャ

岩石のような固い体でおおわれ、ダイナマイトが爆発してもダメージを受けないという“メガトンポケモン”。ノーマルタイプの打撃わざに対しては、異様な強さを発揮するぞ。

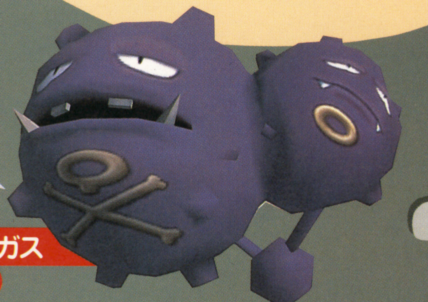
# どくタイプ

わざのダメージ自体はさほど高くなくても、毒の追加攻撃であとからジワジワ効いてくる……それがどくタイプのわざの特徴。戦いが長引くほど、どくポケモンの思うつぼにはまることになるぞ。

**こんなポケモンもいるよ！**
- メノクラゲ
- ズバット

## ニドラン♀

かわいい外見とは裏腹に、強力な毒を持つ“どくばりポケモン”。メスのほうがツノが小さい。ニドクインに進化させるまえに、ニドリーナの時点で満足いくまでわざを覚えさせておくといい。



## マタドガス

毒ガス、ホコリ、バイ菌を吸収して生きているという“どくガスポケモン”。どくタイプらしく、“ヘドロこうげき”や“くろいきり”など、使えるわざはクセのあるものが揃っている。

# くさタイプ

苦手とする攻撃は、ほのお、こおり、どく、ひこう、むしと、弱点の多さはダントツ。でも、“ねむりごな”や“はっぱカッター”のように、くさタイプ独特のわざには捨てがたいものがあるのだ。

**こんなポケモンもいるよ！**
- ナゾノクサ
- モンジャラ

## フシギダネ

背中にある植物のタネが、成長とともに徐々に大きくなっていくという“たねポケモン”。“やどりぎのタネ”、“はっぱカッター”など、くさタイプ独特のわざを多く持っている。

## マダツボミ

高温多湿を好む“フラワーポケモン”。根から水分を補給し、ツルで虫を捕えて食べる。さまざまな粉系のわざを自力で覚えるのが特徴。早く成長させて、大きな花を咲かせてあげたいね。

## ゼニガメ

固い甲羅におおわれた“かめのこポケモン”。身の危険を察知すると、手足を甲羅に引っ込めて身を守るぞ。ヒトカゲ、フシギダネなどと同様に、野生タイプは存在しないのだ。

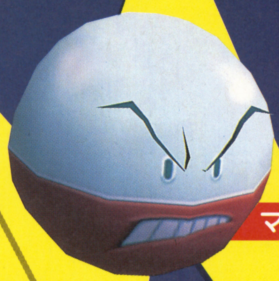
## でんきタイプ

でんきをイヤがるポケモンは、みずとひこうタイプぐらい。かといって、とくに弱点が多いわけでもない。でんきタイプ最強のわざ"かみなり"は、意外に命中率が信用できないから使用時は覚悟のうえ。

こんなポケモンもいるよ!
- エレブー
- サンダー

### ピカチュウ

ご存じ、ポケモン界最高の人気を誇る"ねずみポケモン"。その人気たるや、ライチュウに進化させずこのまま育て続ける人もいるほど。"なみのり"の使える新種も確認されている。



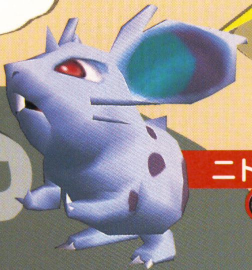
### マルマイン

モンスターボールにそっくりな"ボールポケモン"。全ポケモン中でもナンバー1を誇るす速さで、つねに先手を取れるのが魅力だ。HPが少なくなったら、迷わず"だいばくはつ"の先制攻撃だよね。

## じめんタイプ

ひこうポケモンと同じく、じめんポケモンもチームに1匹入れておくと便利。"あなをほる"で瞬時にいろんな場所から脱出できるからだ。また、じめんわざに弱いポケモンも意外に多いぞ。

こんなポケモンもいるよ!
- サンド
- サイホーン



### ニドラン♂

怒ると毒針から強い毒を出す"どくばりポケモン"。その大きな耳を立てて、危険な気配を察知するのだ。最終形のニドキングに進化させると、タイプに"じめん"が加わるぞ。

### ガラガラ

死んだ母親の骨をかぶる"ほねずきポケモン"。"ホネこんぼう"や"ホネブーメラン"など、ガラガラ(カラカラ)しか使えない、特殊で魅力的なわざを持っている。

### ダグトリオ

穴を掘るのが得意な"もぐらポケモン"。HPは高くないけどとてもす速く、実戦向きなポケモンなのだ。でも、ダグトリオが"かげぶんしん"したら、いったい何匹くらいに見えるのかな?

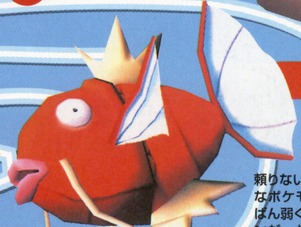
## みずタイプ

水というくらいだから、相性がいいのはもちろん、ほのおポケモン。逆に苦手なのは、水を通すでんきタイプのわざを持つポケモンだ。このゲームでは、みずタイプのポケモンは非常に多く登場する。

こんなポケモンもいるよ!
- パウワウ
- シードラ

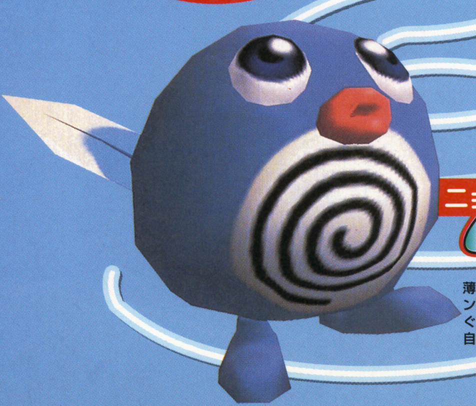
### シェルダー

ダイヤモンドより固いカラにおおわれている"2まいがいポケモン"。ヤドンにかみついたりする、ちょっとお茶目な一面も。パルシェンに進化したときの防御力は、全ポケモン中最高。



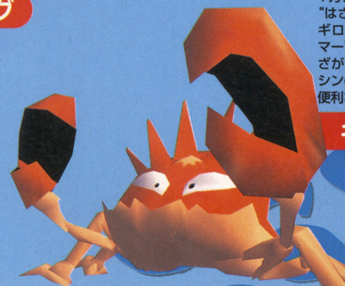
### コイキング

頼りないので有名な"さかなポケモン"。世界でいちばん弱くて情けないポケモンだ。ギャラドスに進化させるまでは、戦力としてはまるで期待できない。でも、どこか憎めないんだよね。



### ニョロモ

薄く湿った黒い皮膚を持つ"おたまポケモン"。足も生えているが、歩くより水の中を泳ぐほうが好きなようだ。みずタイプだけど、自力で"さいみんじゅつ"を覚えたりもする。



### キングラー

1万馬力のハサミを持つ"はさみポケモン"。"ハサミギロチン"や"クラブハンマー"などのオリジナルわざが魅力。また、ひでんマシンのわざを3つも使える便利なポケモンでもある。

# 『ポケモンスタジアム2』はここが新しい！

普通、ゲームの続編というものは、いろんな部分が前作よりパワーアップしているものだ。もちろん『ポケスタ2』だって例外じゃないぜ！

## 1 151種類すべてのポケモンが戦闘に使用できる！

前作では、バトルにエントリーできるポケモンは40種類だった。ひいきのポケモンが使用できず、涙で枕を濡らしたプレイヤーも、もしかしたらいたかもしれない。しかし、『2』では151種類すべてのポケモンがエントリー可能になったのだ。自分のお気に入りのポケモンで、思う存分暴れることができるぞ！

ニャースもいる！

ニョロモもいる！

## 2 6つのカップ戦が遊べる！

前作ではふたつのルールによる大会が楽しめたが、今回用意されている大会はなんと6つ。いままでの大会はもちろん、今年の夏に予定されている新しい大会や、『ポケモン』ピカチュウ版に入っている大会まで採用されているという充実ぶりなのだ！　キミが真の『ポケスタ』フリークなら、全大会で頂点を目指せ！

最新ルールで来たる大会に備えろ！

最新ルールによる大会は、ニンテンドウカップ'99。この大会とウルトラカップは32人、ほかのカップは8人勝ち抜くと制覇となる。ぜひとも全大会でチャンプを目指してほしい！

| カップ名 | おもなルール | レベル制限 |
|---|---|---|
| ニンテンドウカップ'99 | 今夏に予定されている、'99年第3回ポケモンリーグルールでのバトル。開始までに鍛えておこう。なお、'97、'98年のポケモンリーグ全国大会に出たポケモンは出場不可。 | 1～50 |
| ニンテンドウカップ'98 | 昨年『ポケスタ1』を用いて行われた、'98年第2回ポケモンリーグルールでのバトル。研究しつくされた手強いカップといえる。出場できるポケモンは33種類。 | 1～30 |
| ニンテンドウカップ'97 | 記念すべき最初の大会、'97年第1回ポケモンリーグルールでのバトル。歴戦の強者が勢揃いなので、心してかかるべし。出場ポケモンは149種類と多い。 | 50～55 (バトルする3匹の合計は155以下) |
| ウルトラカップ | ポケモンバトルの頂点を極める最大レベルのカップ。相手のポケモンはすべてレベル100だ。全151種類すべてのポケモンが使える、なんでもアリのうれしい大会。 | 1～100 |
| イエローカップ | 『ポケモン』ピカチュウ版に入っていた、もっとも小さいレベルで参加できるカップ。それだけに、作戦の立てかたが大事なのだ。決してあなどってはいけないぞ。 | 15～20 (バトルする3匹の合計は50以下) |
| ファンシーカップ | 『ポケモン』ピカチュウ版に入っていた、進化してないポケモンだけが出場できるカップ。高さ、重さによる制限もある。かわいいポケモンたちがワンサカ登場するのだ。 | 25～30 (バトルする3匹の合計は80以下) |

## 3 フリーバトルが最高4人まで遊べる!

プレイヤーどうしの対戦ができるフリーバトル。今作では、最高4人まで参加することができるようになっている。プレイヤーどうし2対2のダッグマッチもできるし、プレイヤーのふたり協力プレイでコンピューターと対戦することもできるのだ。こういったタッグバトルの場合は、タッグを組んだプレイヤーふたりが3匹ずつ出し合って戦うことになるぞ。仲良くバトルしようね。

友だちとの友情プレイで相手を倒そう。バトル中は、自分が選んだポケモンにのみ指示を出せる。

ふたりで協力しての対コンピューター戦。コンピューター側のポケモンはこちらで選べるので、カップ戦での敵を想定してのトレーニングになるかも?

## 4 「チビッコクラブ」で9種類のミニゲームが遊べる!

『ポケモン』のカートリッジがなくっても、ユニークなミニゲームを9種類楽しむことができるのだ。最高4人までで遊べるけど、人数が足りない場合はコンピューターが相手をしてくれる。シンプルながら、ついつい熱くなってしまうのだ。ちなみに、ひとりプレイ時に連勝しまくると……!?

このような、愉快なミニゲームが9種類も詰まったチビッコクラブをお楽しみに。

## 5 懐かしのジムリーダーたちと対戦できる!

ジムリーダーのしろでは、『ポケモン』で負かしたはずのジムリーダーたちが、それぞれ3人の仲間とともにプレイヤーに挑んでくるぞ。彼らのポケモンは、こちらのポケモンチームの最高値レベルに合わせてくるので、バトルも白熱すること間違いなし!

おお、ニビジムのタケシじゃないか。久しぶりに見たという人も多いんじゃないかな。

『ポケモン』のときと違うのは、バトルに参加させるポケモンが3匹だということ。

## 6 時間制限を設けて友だちと対戦できる!

イベントバトルでは、試合時間と技入力時間のふたつを設定できる。こうすれば、バトルに時間との戦いもミックスされ、緊張感は倍増! “どく”で攻撃して“かげぶんしん”で逃げまくる、というような消極的な戦法も不可能となるのだ。やっぱり、攻撃的なバトルを楽しまないと。ナイスアイデアだよね。

# 悪魔城ドラキュラ黙示録

コナミ
1999年3月11日発売
価格 7,800円(税別)

© 1986 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ラインハルト・シュナイダー

VAMPIRE KILLER CHRONICLE

# バンパイアキラークロニクル

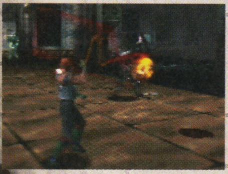
キャリー・ヴェルナンデス

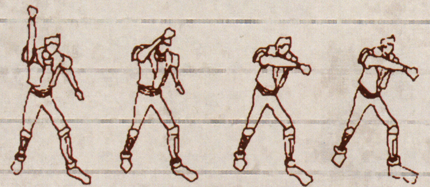
—19世紀中期におけるドラキュラ討伐の記録—

19世紀中期に復活したドラキュラ伯爵を、ベルモンド一族のラインハルト・シュナイダーとヴェルナンデス一族のキャリー・ヴェルナンデスが討伐した記録をここに記載する。ラインハルトとキャリー自身が書きつけたものや、悪魔城周辺の村人からの伝聞などをもとに、彼らが駆使した技の解説及び、ドラキュラに相対するまでに辿った数々の戦いの経緯を、できるだけ詳細に伝えるつもりである。

## ベルモンド式操鞭術

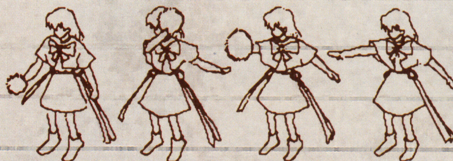
ラインハルトが武器として使用したのが、ベルモンド家に伝わる聖なるムチである。邪悪なものを切り裂き消滅させる威力を持つ。彼はドラキュラ復活を予期し、数年間、操鞭術をマスターする特訓をひとり続けていた。





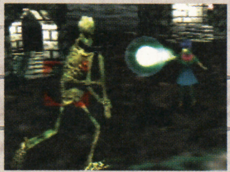
## ヴェルナンデス式退魔術

ヴェルナンデス家の血を引く一部のものは、退魔の力を持って生まれてくる。キャリーは養母の死をきっかけにその力に目覚めた。退魔の力をエネボールという物理エネルギーに変え、それを敵にぶつけるのである。



### ロックオン

敵の正面に向くことができる。素早い動きをする敵を捉えるときに有効。敵の姿を見失っても、Rボタンを押すことで瞬時に敵の方向に向いてくれる。ムチを使う場合は基本の技となる。

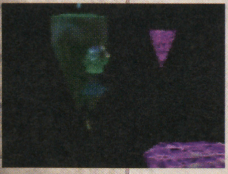


### 溜め撃ち

エネボールは溜め撃ちが可能である。その場合、1発の威力が増すとともに、敵を自動追尾してくれる。また、最大限まで溜めると貫通弾となり、複数の敵を1発で仕留められる。

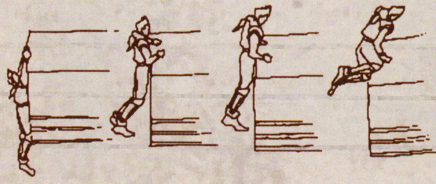
### 飛ぶ

崖を越えたり、高いところに飛び移るためにはジャンプを行う。3Dスティックの傾き加減で、ジャンプの距離を調整することができる。また、ジャンプ移動は走るよりも速く進むことができるため、敵を振り切るときにも有効。



### つかむ

岩場や建物の縁につかまることができる。おもに足場を上っていくときに使用するが、ジャンプで着地に失敗しても、ボタンを押したままでいれば縁にぶら下がるという芸当も可能だ。つねにジャンプボタンは押したままが基本である。



### 投げる

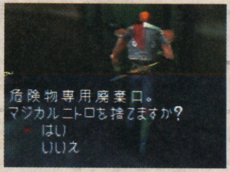
サブウェポンを投げる。短剣、斧、聖水、クロスと4つの武器が存在し、各武器ごとに、能力、威力は異なっている。状況や場所を考慮し、そのとき有効と思われるものを使用するとよい。ただし、使用にはジュエルが必要となる。

### スライディング

走っているときにZボタンを押すとスライディングをする。そのまま敵や障害物に当たると、スライディングアタックとなって、ダメージを与えることができる。ただし、狭い場所での使用は落下の危険があるので注意したい。

### 調べる

仕掛けや装置の作動、アイテム拾得、扉を開ける、机や装飾品などを見ることができる。目についたものや意味ありげなものがあったら、とりあえず調べる。それによって物事が有利に運んだり、新たな道が開かれることだろう。



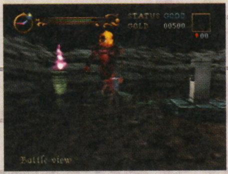
## stage.1 沈黙の森 Forest of Silence

### 〔ルート攻略〕

### Point.1〔第1の鉄柵〕

道を進んでいくと、最初にスケルトン・ウォリアーとキングスケルトンに遭遇する。これを撃退しても、今度は鉄柵が行く手を阻む。看板から分かれる右の道を辿ると、鉄柵を開ける仕掛けを発見できる。ただし、仕掛けを作動させるとワータイガーが出現し、これを倒さないかぎり道に戻れない。ここはジャンプで距離を取り、ロックオンで攻撃をすれば簡単に倒せる。

中央に見えるのが鉄柵を開ける仕掛けである。



バトルビューへと画面を変えると戦いやすい。

### Point.2〔第2の鉄柵〕

走らずにゆっくり歩くこと。毒の川へ落ちたら即死である。

第2の鉄柵は第1の鉄柵と同じようなルートを辿り、仕掛けを作動させればよい。ただし、崖にかかっていた足場は毒の川まで下がってしまい、戻るには崖に突き出ているブロックを伝っていかなければならない。ブロックは狭く、下が見えにくいので、一歩一歩ゆっくりと移動する。また、早く戻りたいのなら、仕掛けを作動させたらすぐに下がる足場に飛びつき、すかさず向こうのブロックへ渡る、という方法を取るとよい。

川を渡ったら、ジャンプで向こう側のブロックにつかまる。

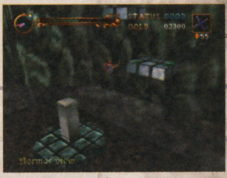
すぐに戻る場合は、このブロックから足場へジャンプする。

### Point.3〔第3の鉄柵〕

第2の鉄柵を抜け、第3、第4の鉄柵を右手に見ながら先に進むと、崖で行き止まりとなる。視点を下に向ければ、崖の下の小島に仕掛けを発見できるだろう。崖にかかったブロックを伝い降り、仕掛けを動かしたら引き返せばよい。

また、危険な方法だが、第1の鉄柵を通った直後に、この小島に行くことが可能である。第1の鉄柵を抜けると、石像のある広場に出る。左手の崖からジャンプをすれば、ギリギリで向こうの崖にかかるブロックにつかまることができる。

**斜めジャンプは慎重に**



斜めのジャンプは、3Dスティックの倒す方向を気をつけよ。

**大ジャンプで近道!?**

踏み切りは落ちる寸前。この方法は体力を少し消耗するので、HPの残量に注意。少ない場合は回復を。

### Point.4〔第4の鉄柵〕

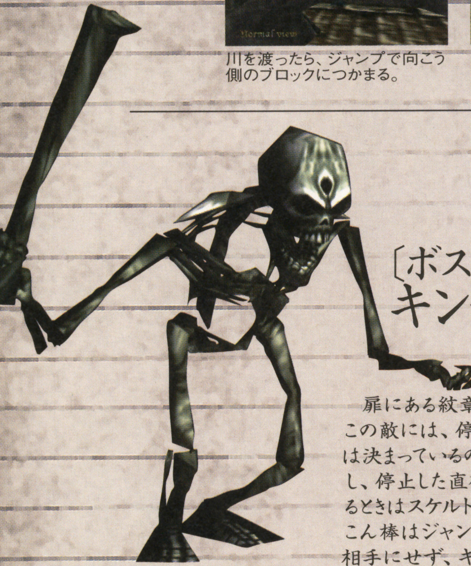
第3の鉄柵を抜けるとすぐに、第4の鉄柵の仕掛けがある。ところがその途中でワーウルフの襲撃に遭うだろう。倒しかたは、敵のスライディングをジャンプでかわし、その後攻撃を加えるとよい。また、近くにある石像を盾にすると、敵の攻撃を防ぐことができる。ところがじつは、ワーウルフは無視しても構わない。ジャンプ移動で進んでいけば振り切れるだろう。

石造の横から攻撃する。攻撃後は石造の後ろに隠れる。

動かずにいると、ワーウルフの攻撃を受けてしまう。

**攻略チャート**

大扉の紋章を破壊する→キングスケルトンを倒す→上昇してきた足場を伝って先へ進む→仕掛けを操作し、第1鉄柵を開く→ワータイガーを倒す→仕掛けを操作し、第2鉄柵を開く→仕掛けを操作し、第3鉄柵を開く→仕掛けを操作し、第4鉄柵を開く→キングスケルトンを倒す→ステージ2へ



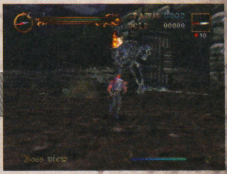
### 〔ボス攻略〕キングスケルトン

扉にある紋章を破壊すると、キングスケルトンが出現する。この敵には、停止中しかダメージを与えられない。止まる位置は決まっているので、キングスケルトンの移動を見越して先回りし、停止した直後に攻撃するといいだろう。ただし、止まっているときはスケルトン・ウォリアーを召喚し、骨のこん棒を振り回す。こん棒はジャンプで回避、スケルトン・ウォリアーは積極的に相手にせず、キングスケルトン攻撃を優先させること。

**第1の出現**

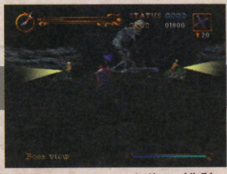
敵は扉を出て左側へ移動する。扉の横が最初の攻撃地点。

キングスケルトンが怯むまで攻撃する。3、4発でよい。



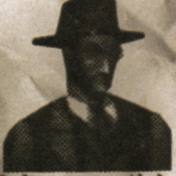
敵は扉に戻る。その後の攻撃地点は道の中央、崖手前。

**第2の出現**



バイクスケルトンを先に排除。クロスなら簡単に済む。

ブルースケルトンが出現したら、攻撃を止めて逃げる。



**悪魔レノンの独白録**

耳寄りな情報はいかがです。いやいや、お代は頂きません。サービスですよ。それではいいですか。第1鉄柵をくぐり、左手の崖の手前にある岩と、第3と第4鉄柵のあいだにあるコウモリの出現するアーチ近くの岩を破壊してみなさい。

また、そのアーチへくる途中に、空中に浮かんでいる場所があるでしょう。聖水を使えば、見えない足場が浮かび上がりますよ。そこにあるスペシャルアイテム1を取れば、ゲームクリアー後にハードモードがプレイできるんです。

補記： 悪魔レノンなる人物は、ラインハルトとキャリーにアイテムを売りつけた奇妙なセールスマンである。彼は道中、度々出没し、ラインハルトとキャリーにさまざまな事を吹聴したとされている。この欄に書かれているものは、彼がそのときに喋った言葉である。

## 〔ルート攻略〕

### Point. 1〔右塔の罠〕

最初に開くのは右側の扉。ここから右塔に入り、階段を伝って最上階まで上っていく。その途中、足場のないところがあり、階段を2階分進んだあたりから落下すると即死になる。しかも塔内部では、視点がひとつに限定され切り替えられない。そのためジャンプ時の3Dスティックの倒す方向が重要となる。

また、動く足場のあるところでは、柱にギロチンが仕掛けられている。柱の手前で立ち止まり、ギロチンと足場の動きを見てジャンプすること。

メデューサヘッドはしばらくすると現れなくなる。そのとき移動。

柱にギロチンがあるので、飛び移ったときはいったん止まる。

### Point. 2〔城壁内部通過〕

右塔の最上階にある仕掛けを動かすと、塔と城壁内部を隔てていた鉄柵が開く。同時に最上階の鉄柵も開くので、そこから城壁内部へ入り、下へと降りる。途中に敵がいるが、無限に出現するので、かまわず進んだほうがいい。そして、最下部にたどり着くと、そこは城壁の入り口であることに気づくだろう。あとは中央のアイテムボックスで左塔の鍵を手に入れればよい。

最初に下を確認。右塔から城壁中央部へはジャンプで降りる。

敵が無限に出現。アイテム不足ならここで稼ぐといいだろう。

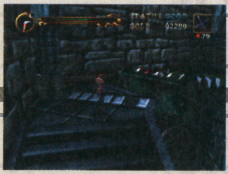
### Point. 3〔左塔突入〕

メデューサヘッドをやり過ごしてからジャンプする。

鍵を使って扉を開けると、目の前は奈落となっている。左塔では一歩の踏み間違えが命取りとなるだろう。ここの罠は、ギロチンと裏にトゲのついた回転足場。右塔と同じように、柱の手前で立ち止まり、ギロチンと回転足場の動きを見極めてからのジャンプである。

最上階は夜間しか開かない月の扉がある。昼間なら月のカードを使用すればよい。そして、最上階に上がり、再び城壁内部を降りていく。

2番目と4番目の足場がトゲのない面を向けたら進む。


奥の足場と手前の足場がトゲでなくなったら進む。

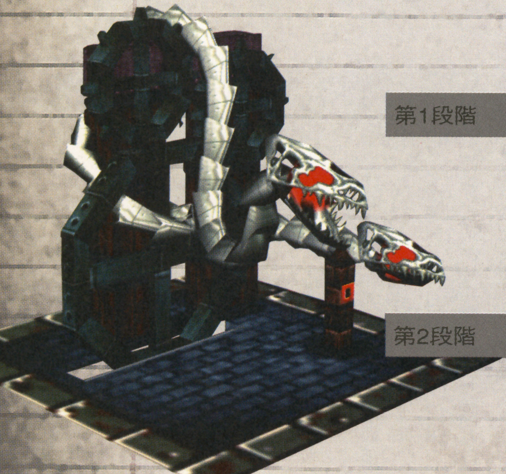
緑色の階段は回転してトゲを出す。立ち止まらずに駆け上がること。

ここの骨柱は、短剣かクロスで倒してから移動する。

### 攻略チャート

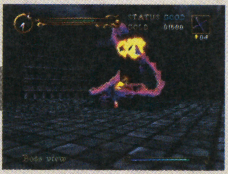
右塔の最上階まで上がる→ホワイトドラゴンを倒す→仕掛けを操作し、鉄柵を開く→城壁の入り口に戻り、左塔の鍵を手に入れる→左塔へ行き、最上階まで上がる→再び城壁入り口に戻り、中央の開いた扉に入る→ステージ3へ

---



第1段階

敵の周りを回る。近づきすぎると敵に当たるので注意。


スライディングで仕掛けの中心に移動するとよい。

第2段階

ブレス攻撃は体力をかなり削る。早めの勝利がカギ。

1体は、仕掛けが楯になってブレス攻撃が当たらない。

## 〔ボス攻略〕ホワイトドラゴン

右塔の最上階の仕掛けには、双頭のホワイトドラゴンが巣くっている。これを倒さないと仕掛けを動かせない。

最初にホワイトドラゴンの周りを走り、敵が追ってくるのを誘導し、首を仕掛けに巻きつけるようにする。これである程度ホワイトドラゴンの動きが束縛され、攻撃を受け難くなる。ふたつの首が違う方向に向くようにするといいだろう。つぎに仕掛けの中心に移動し、しゃがみながら攻撃をする。ホワイトドラゴンの色が変わったら敵のブレス攻撃が始まるので、クロスを使い速攻で片をつけるとよい。

### 悪魔レノンの独白録

両塔の最初に動く足場から下に降りると、月と太陽のカードが手に入ります。また、城壁の中央を降りるとき、ホワイトクリスタルがあるでしょう。そこにあるブロックの突起は壊れるんですよ。中にはレッドジュエルがザックザク。

さらに、左塔の4つの回転足場があるところの右側の空間に見えない足場があるんです。視点を切り替えれば向こうの足場が見えるでしょう。そこにはローストビーフが待っています。4つの足場の真ん中あたりからジャンプですな。

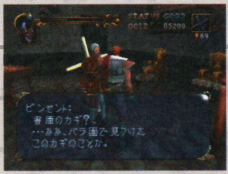
## Stage. 3 悪魔城別邸 Villa

### 〔ルート攻略〕

#### Point. 1〔別邸に現れる謎の人物〕

城壁を抜けるとケルベロスの襲撃に遭う。ケルベロスを倒すと、中庭の門が開き、別邸の中へ入れるようになる。ここから迷宮庭園までは、チャートを参照してもらいたい。ひとつつけ加えるならば、別邸に入るまえにカードを使うなどして、時間を午前0時くらいにしておけば、必要な人物にむだなく会えるだろう。また、迷宮庭園に向かうまえに、2階の物置でセーブをしておくとよい。物置の鍵は、いちばん広い部屋にある壷に隠されている。

別邸では4人の人物と出会う。彼らに話を聞くと……。



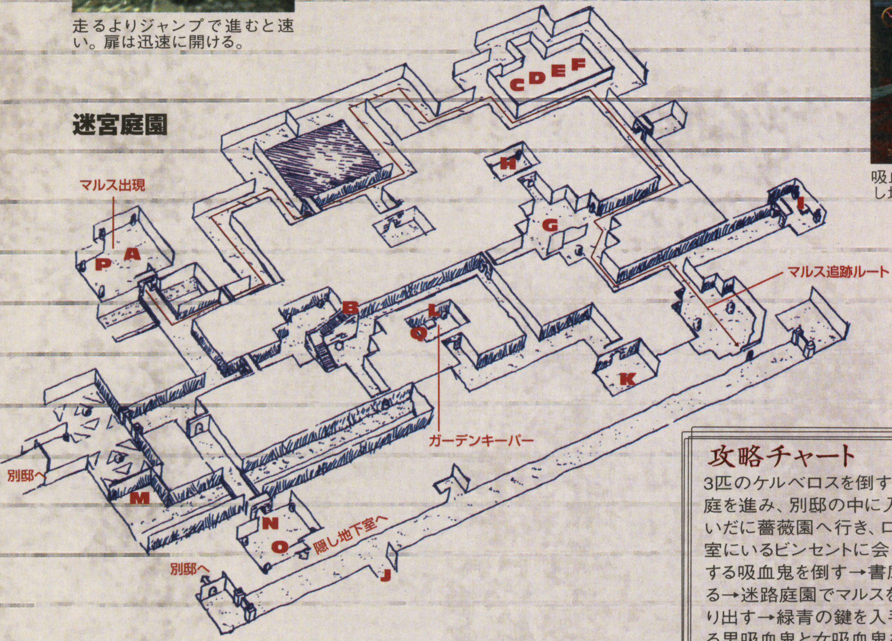
重要なアイテムやヒントを与えてくれるだろう。

#### Point. 2〔マルス追跡〕

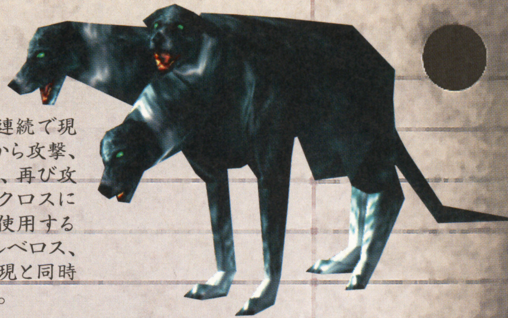
走るよりジャンプで進むと速い。扉は迅速に開ける。

マルスに出会うと追跡が開始される。このときガーデンキーパーと2匹のスタチュードッグが追ってくる。この敵は無敵であり、倒しても少し経つと起き上がってくる。追いつかれそうになったときだけ攻撃、または聖水を道に撒きながら進むとよい。もし噛みつかれたらダガーやリングで攻撃する。

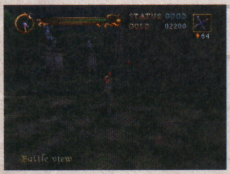
### 迷宮庭園




## 〔ボス攻略〕ケルベロス



3種類のケルベロスが連続で現れる。ケルベロスの背後から攻撃、突進してきたところをかわし、再び攻撃を加えるとよい。もし、クロスに余裕があれば積極的に使用するといいだろう。ファイアケルベロス、ゴーストケルベロスは出現と同時にクロス攻撃すればよい。



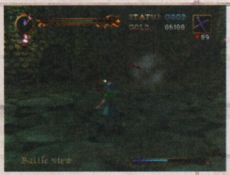
ロックオンでケルベロスの位置をつかみ攻撃をする。

門の中央でケルベロスを待ち構え、クロスを投げる。

## 〔ボス攻略〕吸血鬼

男吸血鬼は、攻撃を加えたらジャンプで距離を取るという戦法を繰り返せば倒せる。地下室での空中攻撃は、影を見て接近してきたらジャンプで避ければよい。女吸血鬼は霧状になってコウモリを放ってくる。コウモリを撃退し、吸血鬼が本体を現したら攻撃に移るとよい。クロスが効果的である。

吸血鬼はロビー、2階食堂、隠し地下室と3回現れる。



エネボールの場合は溜め撃ちではなく連射が有効である。

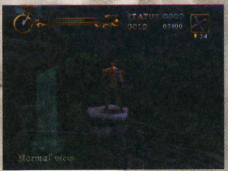
〔アイテム一覧〕
Aレッドジュエル（S）　Bナイフ　Cレッドジュエル（L）　Dローストチキン　Eレッドジュエル（S）　Fレッドジュエル（S）　G斧　H500G　I300G　J緑青の鍵　K300G　L聖水　Mローストビーフ　N浄化石　Oホワイトジュエル　Pローストチキン（マルスが隠れていた木を調べる）　Qレッドジュエル（S）（石柱を調べる）

### 攻略チャート

3匹のケルベロスを倒す→2匹のファイアケルベロスを倒す→ゴーストケルベロスを倒す→中庭を進み、別邸の中に入る→1階に出現する吸血鬼を倒す→午前3時から午前5時までのあいだに薔薇園へ行き、ローゼに会う→ローゼから書庫の鍵についての情報を聞く→2階の客室にいるビンセントに会う→2度話しかけて書庫の鍵を入手する→書庫へ行く→食堂に出現する吸血鬼を倒す→書庫で、迷路庭園の鍵を入手する→悪魔レノンと会う→迷路庭園に入る→迷路庭園でマルスを発見し、逃走するマルスを追う→マルスに追いつき、庭園の外へ送り出す→緑青の鍵を入手する→緑青の扉を通り、隠し地下室へ行く→隠し地下室に出現する男吸血鬼と女吸血鬼を倒す→棺に近寄る→棺の中に飛び込む→ステージ4へ

### 悪魔レノンの独白録

噴水のアイテムを取るには時間が重要です。いま何時です？　じつは0時になると地面のブロックが上がってくるんです。また、別邸1階のシャンデリアを壊したり、2階の絵画や像を調べるとアイテムがいろいろ出てきますよ。



そうそう、迷宮庭園に出てくるガーデンキーパーは倒れるとローストチキンを出すんですよ。マルス少年に会うまえに見つけて、何度も倒せばチキンを増やせます。このときスタチュードッグは現れないので安心してください。

# 〔ルート攻略〕

## Point. 1 〔毒の河を越えて〕

坑道を進むと粉砕機が現れる。手前の粉砕機はスライディングで抜け、後方にあるものは粉砕機が降りたらジャンプで越えていくとよい。

毒の河を渡っていく場所では、視点を変更して周囲を見回し、進むべき道を確認する。移動する方向に正面を向けるとジャンプしやすいだろう。

また、坑道の敵は上空から出現するので、頭上に注意しながら進むこと。

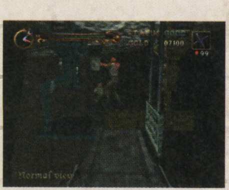
ベルトコンベアーに乗ってからスライディングを開始する。

第2層の細い道は、正面を向いてから移動すると安全。

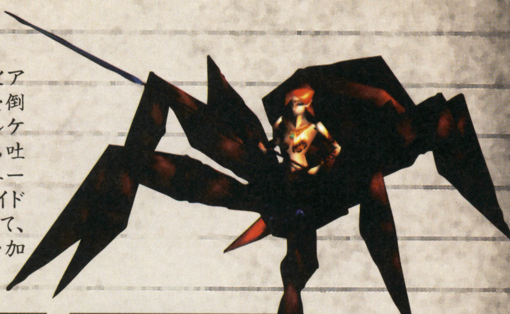
## Point. 2 〔ゴンドラの移動〕

ゴンドラに乗ったときの位置は、中央ややまえ寄りがよい。この位置なら敵の攻撃を受けても落ちることはない。そして、ゴンドラ乗りかえ位置にきたら赤ゴンドラから降り、青ゴンドラを待つ。やがて青ゴンドラが視界に入るが、その後方から黄色ゴンドラが高速で接近する。まず、黄色ゴンドラをジャンプでかわし、そのあと青ゴンドラに乗り込むのである。

途中に出てくる骨柱は、出現と同時に攻撃する。


上にジャンプする。踏み外すと第1層へ逆戻りとなる。

# 〔ボス攻略〕アルケニー



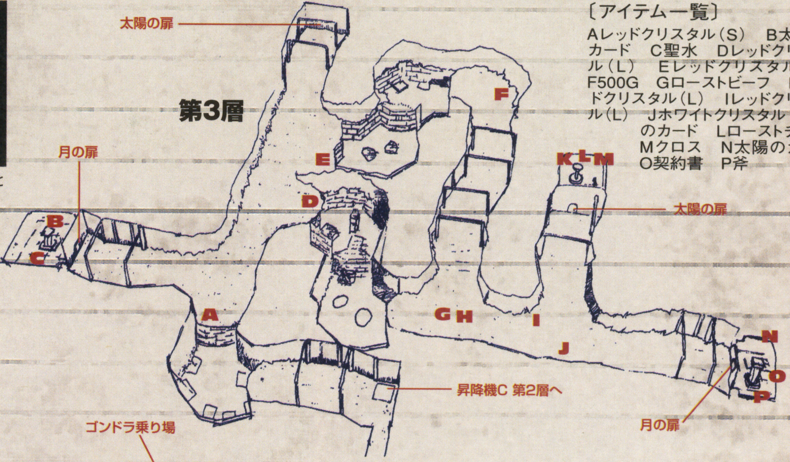
昇降機を使い、第1層にくるとアルケニーとの戦闘となる。これを倒さないと先には進めない。アルケニーの攻撃は体当たりと口から吐く毒液。正面に立つとアルケニーの攻撃を受けやすいので、サイドステップで横に回り込む。そして、ロックオンで敵を捉え、攻撃を加えるといいだろう。

立ち上がったときに毒液を発射する。す速く横に回避する。

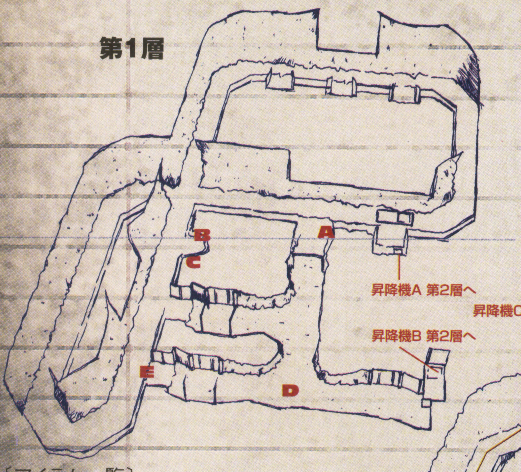
パワーアップなしのムチでは4発でアルケニーを倒せる。

## 攻略チャート

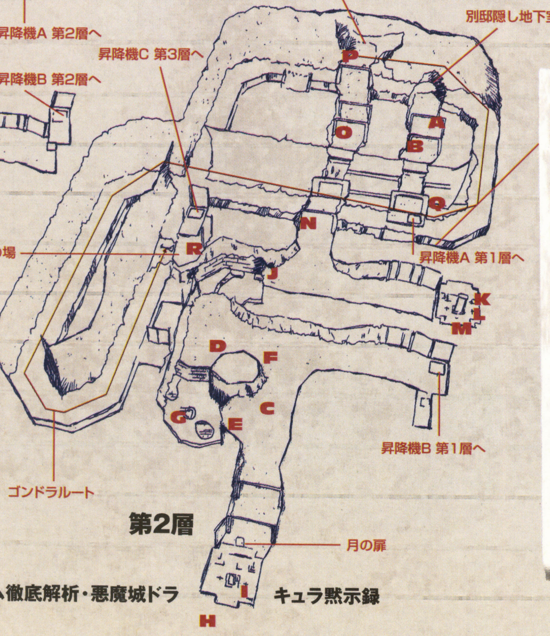
砕岩機を越えて昇降機に乗り、第1層へ降りる→2体のアルケニーを倒す→浮上してきた足場を渡って先に進む→昇降機で第2層へ上がる→ゴンドラ乗り場で赤ゴンドラに乗る→ゴンドラ乗りかえ位置で赤ゴンドラから降りて、青ゴンドラに乗り換える→ゴンドラ降り場で青ゴンドラから降りる→昇降機で第3層へ上がる→昼の扉を開く→ローゼと再会し、先の扉に入る→ステージ5へ




〔アイテム一覧〕
Aレッドクリスタル(S)　B太陽のカード　C聖水　Dレッドクリスタル(L)　Eレッドクリスタル(L)　F500G　Gローストビーフ　Hレッドクリスタル(L)　Iレッドクリスタル(L)　Jホワイトクリスタル　K月のカード　Lローストチキン　Mクロス　N太陽のカード　O契約書　P斧




〔アイテム一覧〕
Aホワイトクリスタル　Bローストビーフ　C聖水　D解毒剤のアンプル　E浄化石×2、解毒剤のアンプル×2、ローストチキン(岩の中)




〔アイテム一覧〕
Aレッドクリスタル(L)　Bレッドクリスタル(S)　C解毒剤のアンプル　Dレッドクリスタル(S)　Eレッドクリスタル(L)　Fレッドクリスタル(S)　Gローストチキン×3(岩の中)　H契約書　I短剣　Jレッドクリスタル(L)　Kクロス　Lローストビーフ　Mローストビーフ　Nパワーアップ　Oホワイトクリスタル　Pレッドクリスタル(S)　Q500G　Rホワイトクリスタル

## 鞭の覆面通史〔現代鞭事情①〕

世田谷の三宿に、知る人ぞ知る鞭職人が住んでいる。その方は三代目の鈴木修さん。じつは、日本の鞭職人は鈴木さんの一族だけであるという。工房は一軒家の中にある手狭な一室。注文の9割は騎手用の鞭だそうだ。ほかには宮内庁や警視庁の儀礼用鞭を扱っている。もちろん、オーダーメイドも取り扱っていので、ラインハルトが使用する鞭も作ってもらえる。お値段は牛革を使用で数万円程度。しかし、多忙ということもあり、注文から完成まで気長に待つ必要があるかもしれない。

日本の鞭職人
作業台の上には完成間近の鞭が並べられている。芯はグラスファイバー、周りは合皮を使用。すべて手作業なので、一日2,3本作るのが限度だという。
●鞭制作　鈴木馬具舗
連絡は編集部まで

## キャリールート stage. 4 地下水路 Waterway

### 〔ルート 攻略〕

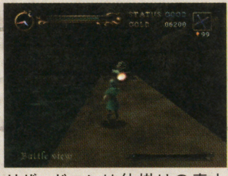
### Point. 1〔落とし穴の恐怖〕

スタートした直後、角を曲がるといきなり足元が崩れる罠がある。す速くジャンプで回避すれば問題ないだろう。その先の道は途切れているが、通路の端に立ち、周囲を見回せば右手に通路が確認できる。移動には前方の壁の張り出しに飛びついて進む方法があるが、手っ取り早くジャンプで渡ったほうが簡単に済む。右の壁に当たらないようジャンプすること。

スタート直後なので、不意をつかれやすいので注意する。

視点を切り替えて、ジャンプの方向を確かめる。

### Point. 2〔水流を止める方法〕


リザードマンは仕掛けの真上に居座っている。

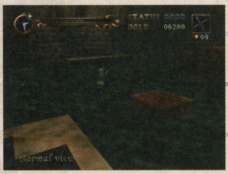
水流Aを止める仕掛けはリザードマンが守っている。まず、これを排除しなければならない。仕掛けは上に乗れば作動する。そして、リザードマンを倒し、水流Aを止めたならば、2階へ上がるルートを通って先に進んでいく。途中には足場が崩れる場所もあるので注意して進んでほしい。

**攻略チャート**

水流の前に出現する3匹のリザードマンを倒す→仕掛けAを踏み、水流Aを止める→先へ進み、鉄柵仕掛けを踏んで鉄柵を開ける→仕掛けBを踏み、水流Bを止める→昼の扉を開ける→アクトリーセと会う→ステージ5へ

### Point. 3〔死の水路〕

鉄柵の仕掛けには、非常に狭い通路と水路に浮かんだ足場を伝っていくことになる。しかも水路の中からリザードマンが飛び出してくるので、ゆっくりと移動してはいられない。迅速で正確な操作、す速い視点の変更、思い切りのよいジャンプが要求される。ただし、高い足場から低い足場に移る場合にはジャンプをセーブし、飛びすぎないよう気をつけること。


最初の足場に渡るときは斜めジャンプを行う。

低い足場にはリザードマンが上がってくる。停止は禁物。

仕掛けを動かしたら、戻るまえに敵を倒しておく。

鉄柵の手前、トゲの吊り天井が降りたらジャンプで移動。

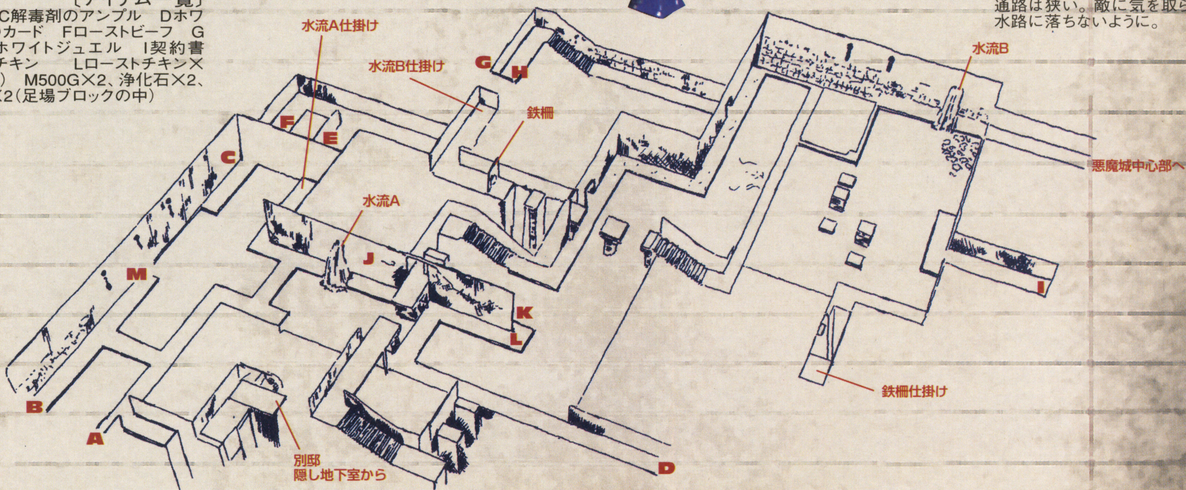
### 〔ボス攻略〕リザードマン

水流Aに近づくと、3体のリザードマンが現れる。1体は水流Aの仕掛けを守り、2体は追いかけて攻撃してくる。接近すると毒を浴びる危険があるので、距離を取ってエネボールを溜め撃ちするといいだろう。パワーアップなしでは3発で倒せる。ただし、リザードマンのガード中は、攻撃が撥ね返されることがある。無防備なときを狙うとよい。

通路は狭い。敵に気を取られ、水路に落ちないように。

〔アイテム一覧〕

A300G　B500G　C解毒剤のアンプル　Dホワイトジュエル　E月のカード　Fローストビーフ　Gパワーアップ　Hホワイトジュエル　I契約書　J500G　Kローストチキン　Lローストチキン×3(足場ブロックの中)　M500G×2、浄化石×2、解毒剤のアンプル×2(足場ブロックの中)




### 悪魔レノンの独白録

地下水路のFとEがある場所へは、低い通路をしゃがんで歩いていけばたどり着けますよ。Iの契約書に行くには、鉄柵仕掛けのある通路から梁を伝わっていけばよろしいかと。梁が見にくいので見落としがちになりますがね。

おや、KとLがお取りになれない。鉄柵への通路に入る手前、左手の壁にある梁を伝わって移動すればいいんです。低いほうの足場はスケルトンが落ちてくるので、高いほうの足場に立つといいですよ。足場の破壊はしゃがみ攻撃です。

# stage. 5 悪魔城中心部 Castle Center

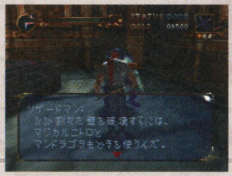
## 〔ルート攻略〕

### Point. 1〔リザードマンの情報〕

最初に、3階Aの施呪術室にいるリザードマンを目指す。途中通る培養部屋は、培養ポッドから現れる6体のリザードマンを倒さないと、扉のロックが解除できない。また、3階Bの吸血鬼のいる部屋も同様の仕組みだ。

施呪術室のリザードマンに会うと、マジカルニトロとマンドラゴラもどきの情報と拷問部屋の鍵を入手できるだろう。早速、隣の保管庫でマジカルニトロを手に入れ、その階にあるひび割れた壁のまえに置く。それが終わったならば今度は3階Bを通り、マジカルニトロ保管庫に向かう。マンドラゴラもどきはあとだ。

サイドステップで毒液を避け、そのあと攻撃する。



攻撃するとリザードマンは逃げてしまい会話できない。

### 攻略チャート

2階Aコースを通過して3階Aへ→施呪術室にいるリザードマンに話しかけ、拷問室の鍵を入手する→3階A側からマジカルニトロ保管庫へ入り、マジカルニトロを入手する→3階Aにある壁のひび割れ付近を調べ、マジカルニトロを設置する→2階Bコースを通過して3階Bへ向かう→3階Bからマジカルニトロ保管庫へ入り、マジカルニトロを入手する→2階Bコースを通過して、マジカルニトロを地下1階のひび割れのある壁まで運搬する→地下1階にある壁のひび割れを調べ、マジカルニトロを設置する→地下1階の拷問部屋へ行き、マンドラゴラもどきを入手する→最初にマジカルニトロを置いた場所に向かい、マンドラゴラもどきを設置する→図書室から惑星儀の間へ入り、女神像のパズルを解く（順番に2、4、8と入力）→再び、地下1階の拷問部屋へ行きマンドラゴラもどきを入手する→地下1階にある壁のひび割れを調べ、マンドラゴラもどきを設置する→壁の奥にある水晶の魔力を解放する→ベビーモスを倒す→1階へ向かう途中、ラインハルトはローゼ、キャリーはヴェルナンデスの戦士を倒す→1階にある昇降機の横のスイッチを調べる→昇降機に乗る→5階に上がる→ステージ6へ

### Point. 2〔マジカルニトロの運搬〕

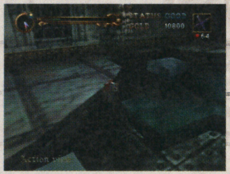
3階Bでマジカルニトロを手に入れたら、地下1階まで運ぶ作業が待っている。ジャンプは厳禁なので、正しいルートを取らないと爆死となる。難所は、曲がりくねった細い道と歯車のある2階。細い道は、灰色の床が落下トラップとなっており、下からはサラマンダーが炎を発射する。まず、落下トラップを通り過ぎる。つぎに、その場でいったん立ち止まり、画面が進行方向へ真っ直ぐ向くのを待つ。あとはそのまま真っ直ぐ進めばよい。

歯車は、隙間に入り時計回りに移動する。ふたつ目の歯車は逆回りに変わるが、通れる隙間ができるので、そのときに移動していけばよい。

吊り天井は手前から上がる。その動きに合わせて移動。

アーマーのあいだを通り抜けて扉にとどりつけばよい。

道はここから始まる。走り出したら躊躇は許されない。



この安全地帯で止まり、ふたつ目の歯車に移動する。

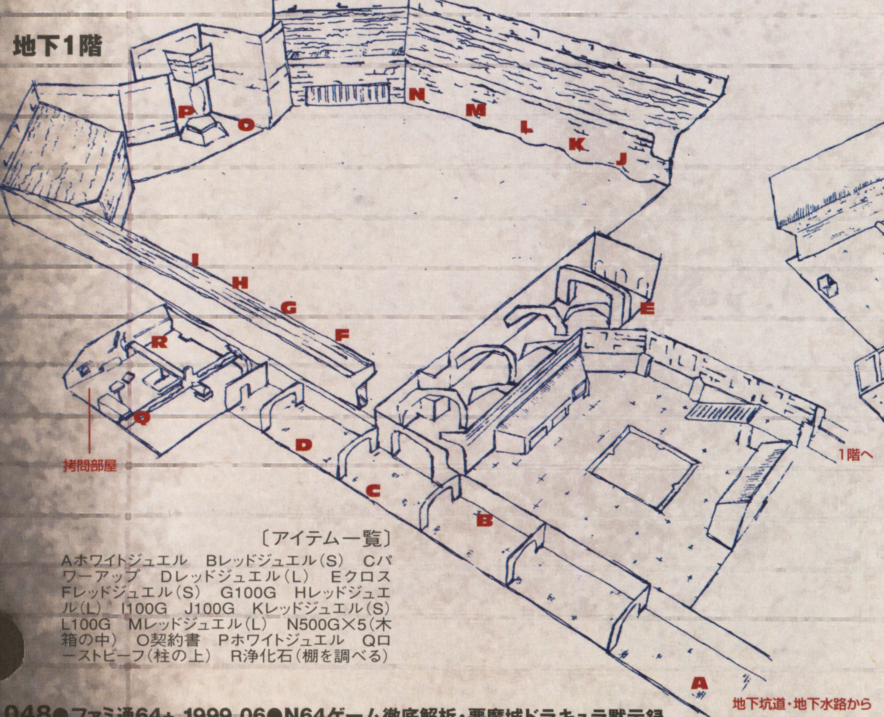
### Point. 3〔女神の問題〕

3つの数字を押す。1、2、3階の女神像にヒントがある。

地下1階の壁にマジカルニトロをセットしたら、その階にある拷問部屋でマンドラゴラもどきを手に入れる。これをまず3階Aの壁まで持っていく。壁を破壊すれば扉が現れ、図書室に入れるだろう。そこから天井の扉を抜け4階の惑星儀の間まで上がり、女神像のパズルを解く。すると地下1階の壁も破壊できるようになる。

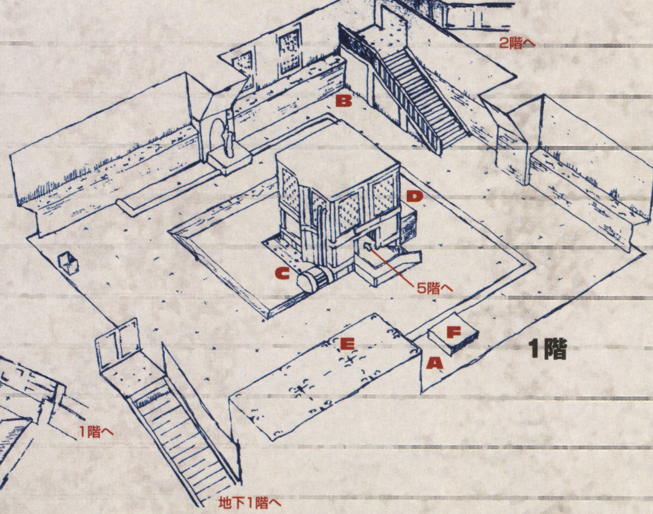
〔アイテム一覧〕

Aレッドジュエル（S）　Bレッドジュエル（L）　C100G　D聖水　Eパワーアップ　Fローストビーフ×3（ブロックの中）



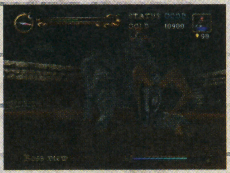

〔アイテム一覧〕

Aホワイトジュエル　Bレッドジュエル（S）　Cパワーアップ　Dレッドジュエル（L）　Eクロス　Fレッドジュエル（S）　G100G　Hレッドジュエル（L）　I100G　J100G　Kレッドジュエル（S）　L100G　Mレッドジュエル（L）　N500G×5（木箱の中）　O契約書　Pホワイトジュエル　Qローストビーフ（柱の上）　R浄化石（棚を調べる）



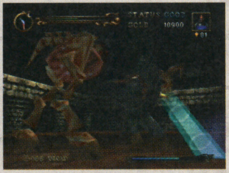
## 〔ボス攻略〕ベヒーモス

ベヒーモスの突進は、前方を横切るようにジャンプで回避。2本足でのブレスは、立ち上がった瞬間に横にジャンプする。4本足でのブレスは、接近してきたところをジャンプで避ける。突進後とブレス攻撃中、ベヒーモスは立ち止まる。そのとき横に移動して攻撃をすればよい。



横ではなく、前方へ向かって斜めにジャンプする。

ブレスの当たらない横に移動して攻撃をする。



骨の部分を攻撃すると毒液を浴びることがある。

## 〔ボス攻略〕ローゼ

衝撃波とバラと剣を使った攻撃をする。衝撃波は、発射と同時に後方へ逃げる。追尾するバラは、ジャンプで回避。向かってきたところを飛び越すようにする。爆発するバラは、発射まえにしゃがんでいれば当たらない。剣攻撃は、後ろにジャンプすればよい。敵に接近しすぎると攻撃を受けやすいので、ムチがギリギリ届く距離で戦うとよい。クロスを使用するのが有効である。

衝撃波はジャンプで逃げる。接近時でも回避できる。

バラ攻撃はす速く回り込んでも避けることができる。

## 〔ボス攻略〕吸血鬼化したヴェルナンデスの戦士

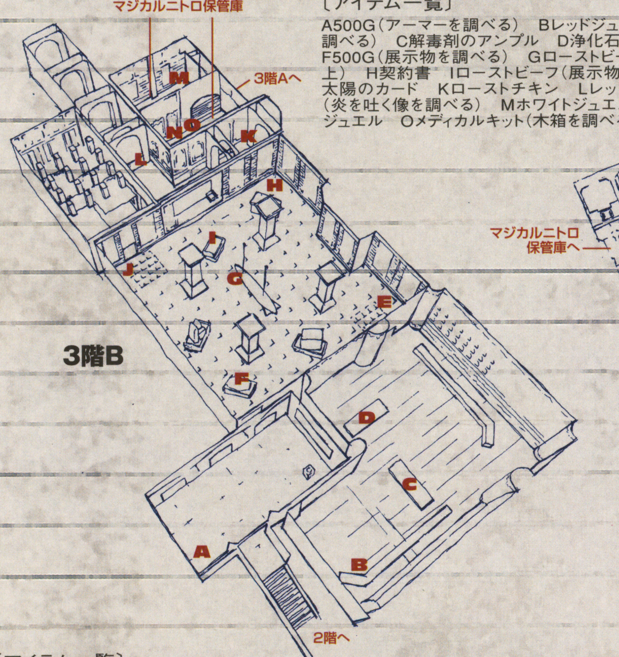
接近すると冷気ガス、距離があると追尾する光球で攻めてくる。冷気ガスは触れると凍りついて動けなくなる。このとき攻撃されると大きなダメージを受けるので、凍ったら3Dスティックを動かし脱出すること。光球はジャンプで回り込んで回避する。つねに動き回りながらエネボールを撃つとよい。

光球はしばらく追尾し続ける。根気よく逃げること。

凍りついたときは無防備状態に。離れて戦うとよい。

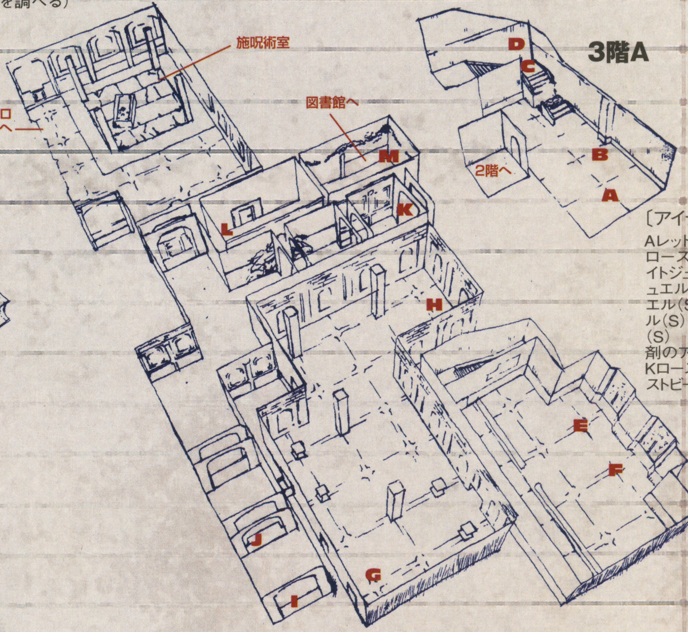
〔アイテム一覧〕

A500G（アーマーを調べる）　Bレッドジュエル（L）（壺を調べる）　C解毒剤のアンプル　D浄化石　E月のカード　F500G（展示物を調べる）　Gローストビーフ（飛行船の上）　H契約書　Iローストビーフ（展示物を調べる）　J太陽のカード　Kローストチキン　Lレッドジュエル（L）（炎を吐く像を調べる）　Mホワイトジュエル　Nホワイトジュエル　Oメディカルキット（木箱を調べる）



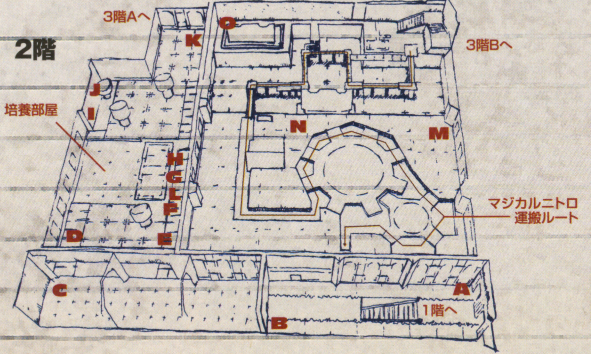

〔アイテム一覧〕

A300G　Bレッドジュエル（L）　C斧　D太陽のカード　Eレッドジュエル（L）　F500G　Gレッドジュエル（L）　Hパワーアップ　I500G　J太陽のカード（E～Jのアイテムは培養ポッドの中）K月のカード　L浄化石×2、解毒剤×2（培養ポッドの上の機械の中）　Mレッドジュエル（S）　N浄化石　Oローストチキン




〔アイテム一覧〕

Aレッドジュエル（L）　Bローストビーフ　Cホワイトジュエル　Dレッドジュエル（L）　Eレッドジュエル（S）　Fレッドジュエル（S）　Gレッドジュエル（S）　H浄化石　I解毒剤のアンプル　J500G　Kローストチキン　Lローストビーフ　M契約書




## 鞭の覆面通史〔現代鞭事情②〕

ムチと一口に言っても、いくつかの種類に分けられる。いちばん知られているものは乗馬用のムチであろう。騎手の使うムチが一般的だが、馬車用や馬の調教用もある。調教用といえば、サーカスで猛獣相手に使用するものも見かけられる。狩猟用ムチとしては、映画『インディー・ジョーンズ』に出てくるものが有名だろう。ラインハルトのムチは、この狩猟用ムチの部類に入る。また、趣味用ムチというものもある。これはS○な人たちが特殊な愉しみに使うものである。

〔乗馬用ムチ〕
騎手が競馬で使うムチ。騎手ごとに、ムチの長さ、色、しなり具合、グリップの握り具合、先端の形状などすべて違う。

〔狩猟用ムチ〕
オーストラリア産。カンガルーの革を使用。使いこなすにはかなりの練習が必要。ヘタをすると自分自身に当たってしまう。

## ラインハルトルート stage. 6 決闘塔 Duel Tower

### 〔ルート $ 攻略〕

### Point. 1 〔4匹の魔獣〕

闘技場に入ると、格子戸が閉まり中央のエレベーターから敵が登場する。その直後、天井が徐々に降下してくるので、押しつぶされるまえまでに敵を倒さなければならない。早急に敵の攻撃パターンをつかむこと。どの敵も単純な攻撃である。

敵を倒すと格子戸が開き、壁から足場が出現する。闘技場から出ると一気に天井が落下するので、すぐに足場に取りつき上っていくとよい。

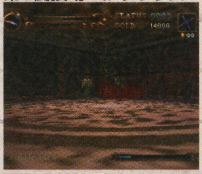
第1闘技場 ワーパンサー

敵のダッシュ攻撃を避け、そのすぐあとに攻撃する。

第2闘技場 ワーウルフ

鉄格子の角で戦うと敵は引っかかって楽に攻撃できる。

第3闘技場 ミノタウラス



赤いオーラが出ると突進の合図。突進をかわし攻撃。

第4闘技場 ワータイガー

ジャンプで距離を取り1発攻撃。これを繰り返す。

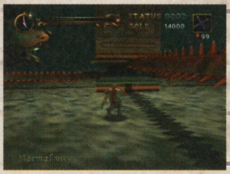
**攻略チャート**

第1闘技場に入る→天井に押しつぶされるまえにワーパンサーを倒す→壁から出現するブロックから第1闘技場の天井に上がり進む→第2闘技場に入る→天井に押しつぶされるまえにワーウルフを倒す→壁から出現するブロックから第2闘技場の天井に上がり進む→第3闘技場に入る→天井に押しつぶされるまえにミノタウラスを倒す→壁から出現するブロックから第3闘技場の天井に上がり進む→第4闘技場に入る→天井に押しつぶされるまえにワータイガーを倒す→壁から出現するブロックから第4闘技場の天井に上がり、出口へ向かう→ステージ7へ

### Point. 2 〔屋上の移動〕

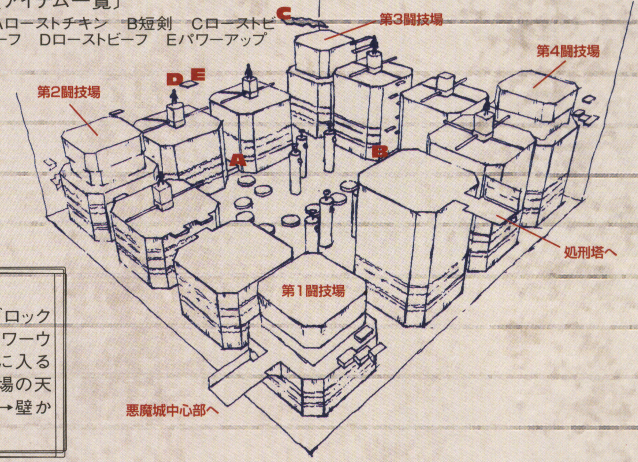
闘技場の屋上に上がって進んでいくと、巨大なアームが回っている場所にたどり着く。アームが途切れたらジャンプで飛び移る。すぐにアームが戻ってくるので、上のアームはしゃがみ、下のアームはジャンプでかわせばよい。先に進むほどアームの数が増え速度も変化するが、避けかたは同じである。

足場に上がるには、しっかり飛び上がり取りつくこと



アームをかわしたらすぐに移動開始。左側を進むとよい。

〔アイテム一覧〕
Aローストチキン　B短剣　Cローストビーフ　Dローストビーフ　Eパワーアップ



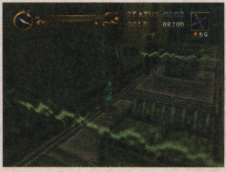

## キャリールート stage. 6 科学塔 Tower of Science

### 〔ルート 攻略〕

### Point. 1 〔第1層―ベルトコンベアの移動〕

最初に現れるのは、壁から飛び出すブロック。これはブロックが落下したあとに移動していけば問題ない。ビーム銃は停止したときにビームが途切れるので、そのとき飛び移ればよい。ベルトコンベア地帯にくると、トゲのブロックが出る。壁に沿って進み、通行に邪魔になるものは破壊する。

ビーム銃が下にあるときなら、ビームを越えていける。



コンベアの繋ぎ目は避ける。階段はブロックの落下に注意。

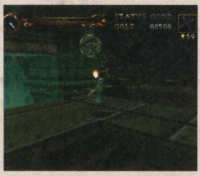
**攻略チャート**

第1層のベルトコンベア地帯を進み、昇降機に乗る→昇降機を降りて第2層に入る→科学塔の鍵1を入手する→科学塔の扉1を開く→科学塔の鍵2を入手する→科学塔の扉2を開く→第2層から出る→ブロックを上り、第3層に入る→ベルトコンベア地帯を抜ける→ステージ7へ

### Point. 2 〔第2層―自動砲台の部屋〕

砲台はセンサーにひっかかると発砲してくる。部屋にあるケースの陰に隠れ、エネボールの溜め撃ちを行えばよい。砲台の破壊は爆発音で確認、砲台の存在はエネボールが誘導されていくかで判断できるだろう。そして砲台を排除したら、科学塔の鍵1、2を見つけ、砲台の部屋から抜け出る。

左手のケースの裏へ移動。そこなら砲撃は当たらない。



柱の砲台はこの位置から攻撃。発砲してきたら左へ。

ジャンプは加減する。足場を渡ったら左側の下の道へ。

### Point. 3 〔第3層―ベルトコンベアの部屋〕

砲台は距離をおいて攻撃。トゲブロックがないときに発射する。

足場を上がって扉を抜けると、ベルトコンベアがいくつも並ぶフロアに出る。トゲブロックを避けながら、ベルトコンベアを飛び越えて進めばよい。もし、高速のベルトコンベアに乗ってしまうと、降りる暇もなくトゲの壁に叩きつけられることになる。また、ベルトコンベアのあいだにある砲台は、しゃがめば砲撃は当たらない。

**悪魔レノンの独白録**

第2闘技場の屋上には見えない足場がありますよ。壁の足場から行けます。それから酸の海の足場を進めば、ミノタウラスとの戦闘をパスできるんです。でも足場は沈むので、すぐつぎの足場に飛び移らないとだめですよ。

科学塔にも見えない足場があります。第2層を出て足場を上っていくところ、右手の滑車の上です。ここは壁に向かってジャンプすればよろしいかと。もうひとつ余談ですが、科学塔の鍵3は使わなくても問題ありません。

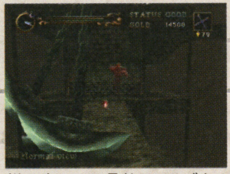
## ラインハルトルート stage.7 処刑塔 Tower of Execution

### 〔ルート 攻略〕

#### Point.1〔おぞましき罠〕

塔の中心部には振り子鎌とギロチンが設置されている。鎌はふたつ配置されているが、前方の鎌が横にずれたら進み、後方の鎌はジャンプでかわすとよい。ギロチンは塔の隅の4ヵ所にあり、落下と上昇を繰り返している。ここはギロチンが通過したあとで移動すれば問題なく通り抜けられる。

音もなく現れる。手前でギロチンの位置を確認すること。


鎌の奥にいる骨柱は、サブウェポンで先に排除するとよい。

#### Point.2〔血塗られた道〕

スライド式の足場は、壁から出たり入ったりを繰り返している。足場は順番に出てくるので、ひとつずつ進んでいけば問題ないだろう。ただし、前後からメデューサヘッドが飛んでくるので、つぎの足場が現れるまでに撃退しておく。また、足場にぶら下がって取りついたときは、メデューサヘッドに接近されるまえにす速く這い上がること。ぶらさがり中にメデューサヘッドの攻撃に遭うと、つかまっていられず落下してしまう。

鎌が横にずれたらジャンプ。骨柱はクロスで排除する。

右端のほうから移らないと、頭上の足場に引っかかる。

**攻略チャート**
2階へ上がる→3階へ上がる→4階へ上がる→5階へ上がる→ステージ8へ

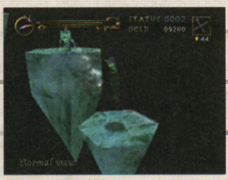
## キャリールート stage.7 魔法塔 Tower of Sorcery

### 〔ルート 攻略〕

#### Point.1〔クリスタルジェリー〕

細い道と水晶の足場にクリスタルジェリーという敵が出現する。地面から現れ水を吐きかけくるのだが、場所が狭いので攻撃を受けると落下する恐れがある。エネボールの溜め撃ちかクロスで早めに倒すこと。敵の出現と同時に攻撃を加え、水を吐き出したらジャンプで避けるといいだろう。

近づかないと敵は現れない。つねにジャンプできる体勢に。


足場に飛び移ったらすぐにジャンプし、攻撃をかわす。

#### Point.2〔消える足場〕

前方ではなく右側の足場に飛び移る。安全かつ速い。

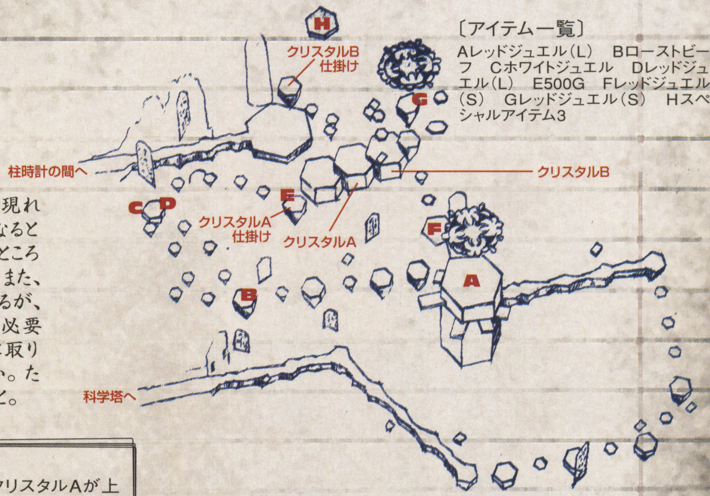
赤い水晶の足場は周期的に現れたり消えたりする。赤の色が濃くなると消える合図である。新たに現れたところで、飛び移って移動すればよい。また、消える足場が連続する場所があるが、ここはすべての足場を伝っていく必要はない。右手の少し高い足場に取りついて進んだほうが移動しやすい。ただし、す速く足場に這い上がること。

#### Point.3〔クリスタルの作動〕

ジュエルを破壊すると、黄色いクリスタルが上昇する。この仕掛けはふたつあり、連続して作動させていくと、高い位置にある足場に移動できる。ただし、クリスタルは作動させてから16秒経過すると降下してしまうので、それまでにクリスタルを伝って移動していかなければならない。視点切り替えが重要である。

壊れたジュエルは20秒で復活。失敗したらやり直せばよい。

ふたつ目のジュエルを壊したら黄色いクリスタルへ急ぐ。



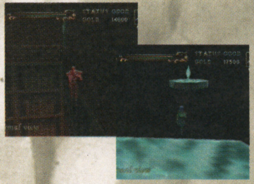

〔アイテム一覧〕
Aレッドジュエル（L）　Bローストビーフ　Cホワイトジュエル　Dレッドジュエル（L）　E500G　Fレッドジュエル（S）　Gレッドジュエル（S）　Hスペシャルアイテム3

**攻略チャート**
落ちないように足場を渡って先に進む→クリスタルA仕掛けを破壊する→クリスタルAが上昇するので、それに乗ってクリスタルB仕掛けに向かう→クリスタルAが下降するまえまでにクリスタルB仕掛けを破壊する→クリスタルBに上がって先に進む→ステージ8へ

### 悪魔レノンの独白録

処刑塔2階のスライド足場の手前の足場を壊すとアイテムが出ます。写真では正面ですね。中身はレッドジュエル(L)、浄化石、500ゴールド、解毒剤のアンプル、聖水。ちなみに処刑塔の鎌は使わなくても問題ありません。

ゲームクリアー後にコスチュームチェンジでプレイできるスペシャルアイテムの場所をお教えしましょう。処刑塔は2階の空中に浮かんだ場所。魔法塔はゴールの手前。ともに見えない足場を渡っていけば簡単に取れます。

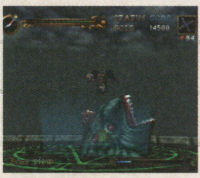


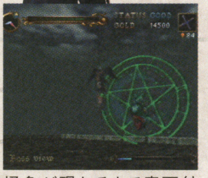
## stage.8 柱時計の間 Room of Clocks

### 〔ボス攻略〕死神

死神は追跡しながらジャンプで攻撃する。鎌は動き回ってかわせばよい。つぎに、死神は怪魚を召喚する。召喚中は無防備となるので、真下からジャンプで攻撃。ただし、魔法陣が出現したらその場からすぐ離れること。地面近くに降りてきたときは、クロスか斧を使用するといいだろう。

ジャンプ攻撃しながら移動し同時に鎌を避ける。

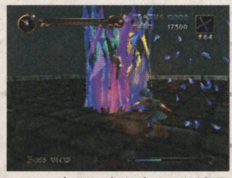

立っていた位置に魔法陣が現れ怪魚が出てくる。


怪魚が現れるまで真下付近から攻撃する。

### 〔ボス攻略〕アクトリーセ

アクトリーセの周囲を走りながらエネボールを溜め撃ちすればよい。はじめに、アクトリーセを防御するクリスタルを破壊しなければならないが、じつはクリスタルのあいだに隙間があり、そこでエネボールを発射すれば、隙間を抜けてアクトリーセに命中する。

隙間からアクトリーセの姿が見える。そこを狙う。


つねに走る。立ち止まると地面からクリスタルが現れる。

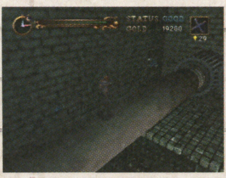
**攻略チャート**
昇降機に乗って屋上へ出る→ラインハルトは死神、キャリーはアクトリーセを倒す→昇降機に乗って柱時計の間に戻る→鉄柵の開いた通路に進む→ステージ9へ

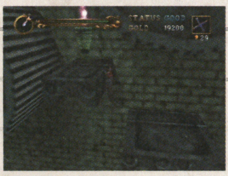
## stage.9 時計塔 Clock Tower

### 〔ルート攻略〕

#### Point.1〔第1の鍵〕

最初の部屋は、両サイドに歯車と足場がある。この歯車と足場を伝っていき、途中で時計塔の鍵1を手に入れ、上の扉へ移動していけばよい。注意することは歯車の着地位置。端だと滑り落ちてしまい、歯車のあいだだと挟まれて圧死となる。歯車の中心に着地するよう心がけるとよい。

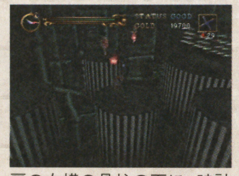

歯車の軸の部分を伝って、反対側の歯車へ移る。


扉の鍵は松明の中。ぶら下がって足場に上がる。

#### Point.2〔第2の鍵〕

2番目の部屋には骨柱が6体いる。移動のときに邪魔になるので、進行方向にいる3体の骨柱は必ず倒しておきたい。まず、扉を抜けて正面に見える骨柱を倒す。それから先に進み、出口の扉付近の2体の骨柱はクロスを使用する。キャリーの場合は骨柱の炎を避けながらエネボールを撃ち続ければよい。

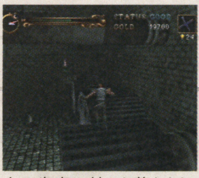
壁の両側に骨柱がいるが、目標は正面の骨柱である。

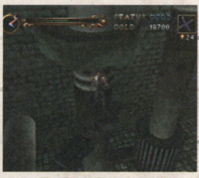

扉の右横の骨柱の下に、時計塔の鍵2がある。

#### Point.3〔第3の鍵〕

3つ目の部屋に入ったら、前方の歯車を越え、途中で軸の上に進む。軸の色が変わっているところまで進み、入り口方向の下にある足場へジャンプする。足場への着地に失敗した場合は、下の歯車から向かえばよい。そして、足場で時計塔の鍵3を手に入れたなら、ひたすら上へ上がり出口を目指す。

上に行けば出口、左の歯車を進めば鍵のところへ。


上の歯車の軸から落ちたら、下の歯車を伝い鍵を取る。


上の足場に這い上がっていく。落ちたら即死である。

### ドラキュラの原点を知る

ドラキュラの研究本は、いままでに数多くの物が出ている。読めばドラキュラの由来や吸血鬼に関するさまざまな知識を得ることができるだろう。

そして、いずれの本も、吸血鬼のイメージを確立させたのは、イギリスの作家ブラム・ストーカーの著した『吸血鬼ドラキュラ』であると認めている。霧やコウモリへの変身、鏡に映らない、弱点が十字架、ニンニク、太陽の光など、吸血鬼の特徴が網羅されている。『悪魔城ドラキュラ黙示録』の背景を知るためにも、一度『吸血鬼ドラキュラ』を読んではいかがだろうか。

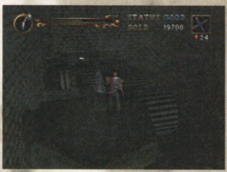
吸血鬼ドラキュラ
原作:ブラム・ストーカー
文:菊地秀行
講談社　1500円

**攻略チャート**
塔を上がり、時計塔の鍵1を入手する→時計塔の鍵1でドアを開け、先に進む→時計塔の鍵2を入手する→時計塔の鍵2でドアを開け、先に進む→時計塔の鍵3を入手する→時計塔の鍵3でドアを開けて進む→ステージ10へ

### 悪魔レノンの独白録

時計塔がアイテムを購入できる最後の場所ですよ。買いもらしはありませんかね。ローストチキンはどうです。それともビーフは？　おや、間に合ってますか。それは残念。では代わりに隠しアイテムの情報はいかがですか？

最初の部屋では、扉のない側の足場の下にブロックがあります。これを壊せばチキンが3つ落ちますよ。3つ目の部屋では、契約書の近くの足場にブロックがあります。中身はお金とふたつのレッドクリスタルです。



## Stage. 10 悪魔城天守部
Castle Keep

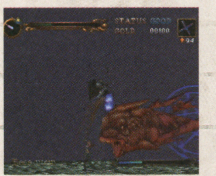
## 〔ボス攻略〕悪魔レノン

レノンは火球弾と怪魚の召喚で攻撃してくる。対処及び、戦いかたは死神と同じである。ただ、レノンは体力があとわずかになると大量の火球弾を一度にバラ撒く。避けるのがたいへんなので、クロスで早めにとどめを刺すとよい。

ジャンプで攻撃。火炎弾は動き回って振り切る。

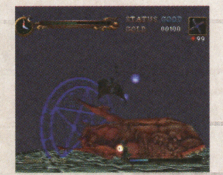
火球弾はダメージが大きい。体力回復は早めにする。

接近しすぎると、大鎌のひと振りが待っている。



怪魚は一直線に突っ込んでくる。横に回避する。

キャリーならば走りながら溜め撃ちをくり返す。



怪魚の召喚中はエネボールが命中しやすい。

## 〔ボス攻略〕チャーリー・ビンセント

ゆっくりとした足取りで近づき、毒薬ビンを投げつけてくる。毒薬ビンは右手で投げるので、チャーリーの左手へ回り込むようにすれば、毒薬ビンは当たりにくい。つまり、時計とは逆回りに、円を描くように走って移動すればよい。ただし、近すぎに注意。ラインハルトは攻撃を1回加えたのち、すぐに移動という戦いかたをくり返す。キャリーは移動しながらの溜め撃ちである。

攻撃を加えたらすぐに走り出し、毒薬ビンを避ける。

距離をおいて走りながらエネボールを撃ち続ければよい。

### 攻略チャート

階段を上り第1天守へ入る→レノンと会う。30000ゴールド以上の買い物をしていればレノンと戦闘になる→第2天守へ入る。3時間45分以上経っていればビンセントと戦闘になる→天守最上階へ入る→ドラキュラ伯爵を倒す→ビンセントと戦っている場合は、バッドエンディングで終了。ビンセントと戦っていない場合は、天守が崩壊を始める→階段を下り、昇降機で屋上へ上がる→最終決戦、グッドエンディング

## 〔ボス攻略〕ドラキュラ伯爵

瞬間移動をくり返しながら、4つの攻撃で襲ってくる。戦闘が始まったら部屋の中央に移動し、バトルビュー、ロックオンでドラキュラの出現を待つ。ロックオンしていれば出現と同時にドラキュラの方へ向くことができる。

キャリーならば出現と同時にエネボールを発射すればよい。ラインハルトの場合はジャンプでドラキュラの頭部を狙わなくてはならない。ドラキュラの攻撃のパターンをつかまないとムチを命中させるのは難しい。そこでドラキュラの4つの攻撃の対処の仕方とムチでの攻撃の方法を説明する。

### 衝撃波

衝撃波は上と下に発生させる。最初は下の衝撃波がくる。衝撃波が出たらジャンプで避ける。

攻撃するには、下の衝撃波をジャンプで避けながら、ドラキュラの頭部にムチを振り下ろせばよい。

上の衝撃波はしゃがめば避けられる。そのまえに攻撃が当たれば上の衝撃波は発生しない。

### 吸引吸血攻撃

吸引されたときはジャンプ移動をくり返せば振り切ることができる。つかまると血を吸われてしまう。

ある程度距離が取れたらロックオンでドラキュラのほうを向き、何もせずにそのまま引っ張られていく。

近づいたところでジャンプをしムチを振り下ろす。このとき3Dスティックは前方へ倒す必要はない。

### 火炎攻撃

腕を上げたときは炎を発射する合図。火炎の場合は炎が大きくなり、前方へ噴き出してくる。

攻撃は見送り、す速く遠くに逃げる。射程圏外へ移動すれば炎はそれ以上近づいてはこない。

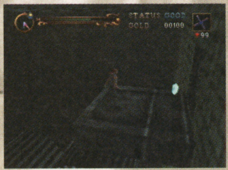
### 炎コウモリ弾

4つの炎コウモリ弾が発射される。横に逃げればいいが、しゃがむと攻撃が当たりにくくなる。

離れた位置で待っているとひとつにまとまり撃ち落とせる。たまにアイテムが出ることもある。

### 悪魔レノンの独白録

どうしても私やビンセントと戦いたいとおっしゃるなら、時計塔にくるまでに30000ゴールド貯めておきます。そして、時計塔の鍵3を使用する扉の手前でセーブをし、歯車の向こうにある契約書で30000ゴールド以上の買い物をします。



時間を進めるには太陽と月のカードを使います。14枚程度使用すれば3時間45分はすぐに経ちますよ。これならばどちらのエンディングも見やすいでしょう。それではいよいよお別れです。またいつの日かお目にかかりましょう。

DEVIL CASTLE DRACULA'S HISTORY

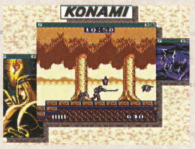
# 悪魔城ドラキュラヒストリー

『悪魔城ドラキュラ』シリーズが最初にこの世に出たのは、ファミコンのディスクシステムであった。1986年のことであり、いまから13年前のことである。息の長いシリーズであるとともに、ストーリーのほうも500年の長きにわたってドラキュラとの死闘をくり広げている。タイトルも10本以上を数え、シリーズどうしのつながりも複雑となっている。そこで主要人物の相関関係を年代順に表に記してみた。

ベルモンド家　　ヴェルナンデス家

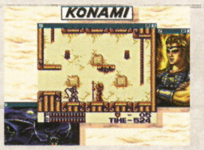
ドラキュラ伯爵 ― リサ
親子
1450 アルカード ― ソニア・ベルモンド
親子
1476 ラルフ・C・ベルモンド ― 夫婦 ― サイファ・ヴェルナンデス
1576-91 クリストファー・ベルモンド
親子
ソレイユ・ベルモンド
1691-98 シモン・ベルモンド
1788-92 姪　リヒター・ベルモンド ― 夫婦 ― アネット・ラーネッド
姉妹
マリア・ラーネッド
1852 ラインハルト・シュナイダー　キャリー・ヴェルナンデス
1897 キンシー・モリス
親子
1914 エリザベート・バートリー　ジョニー・モリス

悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲
GB　'97.11.27
ドラキュラとの戦いの幕開け。アルカードとソニアとの関係が描かれる。



ドラキュラ伝説
GB　'89.10.27
ラルフの戦いから100年、復活したドラキュラをクリストファーが阻止する。

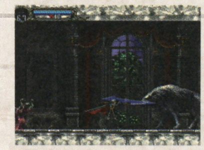
悪魔城伝説
FC　'89.12.22
ラルフ、アルカード、そして修道僧サイファがドラキュラ封印に立ち上がる



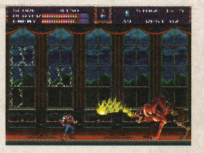
ドラキュラ伝説 II
GB　'89.7.12
息子ソレイユを利用し復活をたくらむドラキュラにクリストファーが戦いを挑む。

悪魔城ドラキュラ
ファミコンディスクシステム
'86.9.26
ドラキュラの復活を察知したシモンは単身、悪魔城へと乗り込む。

悪魔城ドラキュラX
～血の輪廻
PCエンジン　'93.10.29
ドラキュラにさらわれたアネットとマリアを取り戻すためリヒターが行く。



悪魔城ドラキュラX
～月下の夜想曲～
PS　'97.3.20
突如、行方不明になったリヒターをアルカードとマリアが追う。



バンパイアキラー
メガドライブ　'94.3.18
ドラキュラ復活をもくろむエリザベート・バートリーとジョニー・モリスの戦い。

## 悪魔城辞典

あ行
【悪魔城】ドラキュラ伯爵の居城。毎度、ドラキュラが倒されると崩壊するが、新作が出るたびに復活している。
【アルカード】ドラキュラと人間の女リサとのあいだに生まれた子。ドラキュラを憎み、ソニアと恋愛関係になる。
【ヴェルナンデス家】退魔の力を持つ一族でドラキュラ撲滅を目指している。
【斧】威力のあるサブウェポン。放物線を描いて飛んでいく。
か行
【クロス】十字架。最強のサブウェポン。ジュエルの消費が激しいのが難。
さ行
【ジルドレ】ドラキュラの配下として登場。15世紀フランスの実在の人物ジル・ド・レがモデル。錬金術のために血を求め、300人の子供を拷問にかけた。
【スケルトン・ウォリアー】ザコキャラクラー。全ドラキュラシリーズのヤラレ役。
【聖水】遠くまでは飛ばないが、地面で砕けて割れると、しばらくのあいだ炎が燃え上がる。使いかたによっては、バツグンの効果が期待できるサブウェポン。
た行
【短剣】非力なサブウェポン。しかしジュエルの消費が1なのはうれしいところ。
【ドラキュラ伯爵】15世紀、トランシルバニア、ワラキア地方の領主であったヴラド・ツェペシュ公がモデルといわれている。『悪魔城ドラキュラ』シリーズでもドラキュラ=ヴラド・ツェペシュという名前で登場している。暴君として怖れられ、木杭を肛門から口刺す処刑を頻繁に行ったため串刺し公と呼ばれた。
な行
【ネクロノミコン】死者の書。アラブの狂詩人アブドゥル・アルハザードによって、730年にダマスカスで執筆された魔道書。太古に存在した古き神々について書かれ、これを持つものには禍が降りかかるといわれている。H・P・ラヴクラフトの創始したクトゥルフ神話の中で度々言及されている。
は行
【バートリー家】トランシルバニアの古い家柄の豪族。エリザベート・バートリーは実在の人物。ドラキュラことヴラド・ツェペシュとは遠縁であるといわれている。300人もの若い娘をいけにえにし、血の風呂に浸かったという。
【ベルモンド家】ドラキュラと戦う一族。代々聖なるムチが受け継がれていく。
ま行
【ムチ】ベルモンド家に伝わる聖なる鞭。ジョニー・モリスの使用するムチは妖鞭バンパイアキラーと呼ばれる。
【モリス家】キンシー・モリスはストーカー作『吸血鬼ドラキュラ』に登場する。アメリカの牧場主で投げナイフの使い手として描かれている。
ら行
【ラーネッド家】ベルモンド家とは遠縁にあたる。アネット・ラーネッドはリヒター・ベルモンドの妻となる。

# 『黙示録』の真実

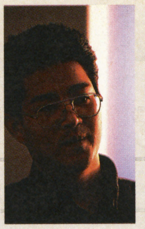
3Dへと進化を遂げた『悪魔城ドラキュラ』最新作。その真相を探るべく、KCE神戸にお邪魔した。ゲーム上では語られなかったストーリーや、開発秘話など、『黙示録』開発チームの4人にお話をうかがった。

プロデューサー 蛭子悦延

『黙示録』開発チームの統括を担当。好きなキャラクターは動きがゲームらしいケルベロスとスケルトン系。

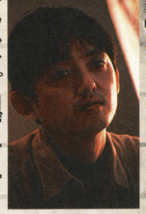
ディレクター&プランナー 薬師寺健雄

シナリオ、ストーリーなどを担当。好きなキャラクターは相手して楽しいスケルトン・ウォリアーなどのスケルトン系。



ディレクター&プログラマー 柴田裕治

戦闘システムなどのプログラミングを担当。好きなキャラクターは苦労しそうなホワイトドラゴンとベヒーモス。



サウンドプロデューサー 冨田朋也

『黙示録』の全般の音楽を担当。好きなキャラクターは最初に登場するボスのキングスケルトン。

**――まずお聞きしたいのが、『悪魔城ドラキュラ』が2Dから3Dになった理由なんですが。**

薬師寺●企画を立ち上げた理由は、まず『悪魔城ドラキュラ』の新作を作るということと、3DのゲームをN64で作るということが、ちょうど同じタイミングで発案されたんです。『ドラキュラ』といえばジャンプアクションの難易度の高いゲームとして知られていてますよね。それを3D化することによって、新しい方向性を探ることができるんじゃないかと。実験的な部分から始まったのが最初ですね。

蛭子●アメリカ市場も狙いたいという意図もありまして。アメリカで3Dゲームのニーズが高かったんです。『ドラキュラ』を3Dにしてみたらどうかと。

**――3D化するにあたり、どんなゲームにする予定だったのですか。**

薬師寺●はじめは恐怖感の強い、プレイヤーに恐いと思わせるものにしようとしていたんですが、それだと『ドラキュラ』らしくないということになりまして。ムチを使って敵をバッタバッタ倒していくのが『ドラキュラ』の醍醐味ですから。ビビリながらプレイするというより、倒す気持ちよさのほうに重点を置きました。

**――印象はスーパーファミコン版『悪魔城ドラキュラ』に近いように感じたのですが。**

薬師寺●『ドラキュラ』のベーシックをN64の3Dで作りたいと思ったんです。そう意識したわけではないのですが、スーパーファミコンの『悪魔城ドラキュラ』やファミコンの『悪魔城伝説』あたりの雰囲気を出したいと。

**――視点が複数存在するなど、3D化するにあたって苦労が感じられるのですが。**

蛭子●カメラワークに関して、社内でもいろいろ意見が出まして、それでいろいろ視点をつけ加えた結果こうなりました。

柴田●3D作成がはじめてだったので、いろいろ新しいことに取り組んでみたんです。

蛭子●開発もいまのカメラに満足しているわけではなく、今後、シリーズを作っていく上で進化していかなければと思っています。

**――シリーズ化は決まっているのですか?**

蛭子●シリーズとして継続は考えています。KCE神戸の柱になればと思ってはいます。

**――それでは具体的に、ゲームのシステムについてお聞きしたいのですが。今回新しい試みがいくつかなされていますよね。**

薬師寺●バンパイア退治シミュレーションとして始まった部分があるので、ライフ制にして、ひとつの命を大事にゲームを進めてほしいって思ったんです。ところが、ひとつの命がボコボコ死ぬんですけど(笑)。

柴田●最初のステージから落ちて死にまくります(笑)。後半、ジャンプアクションの難易度が高くなるので、ステージ1からつかまりのアクションに馴れてもらおうとした部分があります。ロックオン機能にしても、ムチが何を狙っているのかがわかりにくい。当たらないとストレスを感じることになってしまうので、感覚的に自分が敵を倒していると思わせるためにロックオンするようにしたんです。また、ジャンプして進むと走るより速いという指摘もありますが、広い空間での1対1の戦闘の雰囲気や充実感を求めたら、自然とそうなってしまいました。ムチを振る感覚とかジャンプの感覚とかを大事にしたわけです。

蛭子●3Dだと敵とからまないという問題がありまして、まじめに2Dを3Dにした結果なんです。

柴田●ゲームとして組み立てる場合、3Dでの近距離での戦闘は苦労したところですね。

蛭子●『黙示録』はKCE神戸の第1号。未経験者とかも多くて、ゲーム作る上でも苦労しましたし、3Dについても苦労しました。苦労の塊のゲームです。

**――『ドラキュラ』シリーズは実在の人物や吸血鬼ドラキュラの登場人物が出ていますが、そこらへんを織り交ぜてストーリーとか世界観を作っているのですか。**

薬師寺●ヒントにしたところはあって、実際のドラキュラ公がどんな人物だったとか、吸血鬼と呼ばれた犯罪者がどんなことをしたとかは参考にしました。映画も見まくりましたね。数年前のドラキュラ生誕100年のとき、大阪の小さい映画館でレアなドラキュラ映画をやってまして。8時間ぶっ通しで見て。でも、あんまり参考にはならなかったですね。のりきったという達成感はありましたが(笑)。

**――ドラキュラは100年ごとに復活するっていう設定ですよね。年代ではあと100年くらいで現代になってしまうのですが。**

薬師寺●おなじ開発がつくっているわけではないので、このへんの年代はどうだと、隙をみて作っているところがあって。

**――早いもの順ですか。**

薬師寺●そうです(笑)。資料をまとめてみると100年間おとなしく寝ていることがなくて。

**――すぐ復活してますね(笑)。**

薬師寺●それにはそれなりに理由がつけてあって、神官が復活させるとか、エリザベート・バートリーが復活させたとか。

**――今後の『ドラキュラ』は年代の開いている隙間を埋めていくことになるのですか。**

薬師寺●そうですね。それぞれのタイトルは直接にはつながっていないんで、虫食いになっている部分を埋めていくことになりますか。いちばん新しい年代が1914年なので、そこに至るまで語られていないところが、まだ結構ありそうだなと。人間関係とかも誰がどの血を引いているとか。じつはこっちの資料でもはっきりしていなくて。

**――今回『黙示録』というタイトルがついていますが。このタイトルにした理由は。**

薬師寺●漢字でいいのをつけたかったんです。『X』が主流になりつつあって『ドラキュラZ』だとか、『ドラキュラRX』とかっていう路線があったんですが。つまり『X』があってのN64『ドラキュラ』にはしたくはなかったんです。前奏曲とか夜想曲とか音楽のキーワードがついているのもいいと思うんですが、それを単純に真似るのではなくて、それと同じくらいインパクトのある新しいタイトルをつけようと。当初、タイトルは『μ』とかあって、それで固まったんです。でも、最後の最後まで粘って、デザインサイドでもロゴを作る上で非常にいいってかなり押してくれたんで『黙示録』になりました。

**――ストーリーが途中で分岐するのは、ふたりのキャラクターを描きたかったからですか。**

薬師寺●ベルモンド家のストーリーとヴェルナンデス家のストーリーのそのふたつの方向から描きたいなと思っていたんです。最初は4キャラクターいたんですけど、でも、容量的に厳しくなって、ストーリーの分岐も当初狙っていたものより少なくなってしまいました。もっとラインハルトやキャリーのストーリーを複雑に絡めて行きたかったんですが、わかりやすいストーリーにまとめざるをえない状況になって。キャリーなんてもっと無口で憎たらしい子供の設定で、なぜ彼女がひねくれてしまったかという背景を描く余裕がなくなって、それならキャリーをアイドルにしてかわいらしい子にしたほうがいいかなと。バックストーリーをいえば、キャリーが退魔の力を発揮したがために、村の人々に魔女だと思われ、それをかばった養母が死刑にされた経緯があるんです。そのため大人たちを憎んでいる。裏にはかなり暗いものがあるんです。

**――登場する人物全員が喋らないのは容量の問題ですか。**

冨田●そうですね。全部じゃないんですが、大半はもう録音してたんですよ。容量が空きしだい突っ込めるようにしてたんですが、最終的にこうなりました。

**――『ドラキュラ』といえば音楽も重要なんですが、BGMのない場面がありますよね。**

冨田●ええ。効果音を聞かせたかったんです。『ドラキュラ』の音楽って、シリーズ独特の色があるんですよ。説明しがたいんですが。今までは2Dで敵を倒しながら進むというテンポの曲がばかりでしたが、今回3Dの空間を感じられるものを目指しました。

**――オープニングのバイオリンが印象的なんですが。クラシックを使う予定はあったのですか。**

冨田●バイオリンで古い年代のクラシックを弾かせようと捜してたんですけど、見つからなくて。結局オリジナルの曲なんですが、モチーフが『悪魔城ドラキュラX血の輪廻』のメロディーを持ってきているんです。シリーズ感を出そうというので。

**――発売されてから1ヵ月以上経ちましたが、ユーザーの反応はどうでしょうか。**

蛭子●3Dを歓迎する人もいれば、3D化に抵抗感を持つ人もいて、さまざまです。

柴田●昔ながらの『ドラキュラ』ファンはうるさいですね。

**――最後に『ドラキュラ黙示録』の見所をおひとりずつ語っていただきたいのですが。**

柴田●巨大な3Dボスとの戦闘。3Dならではの戦闘ですかね。

薬師寺●『ドラキュラ』が待望の3D空間になったところをいろいろみてもらいたい。

冨田●最終ボス戦の音響効果を味わってもらいたいですね。

蛭子●『ドラキュラ』シリーズは、道中で我慢してボス戦で楽しむというイメージがあるんですが、今回もボス戦で十分楽しめると思いますので、みなさんぜひ遊んでください。

3月29日 KCE神戸にてインタビュー　文責：編集部

※KCE神戸 = 株式会社コナミ コンピュータ エンタテイメント神戸

© 1995,1996,1998 Nintendo/Creatures/GAME FREAK © HALLaboratory,inc.

# WELCOME TO P

## 大自然と野生のポケモンを撮ろう！

### Volcano かざん

その昔、大噴火を起こした火山ですが、現在では小康状態を保っています。とはいえ、火口からモクモクとあがる煙や真っ赤な溶岩が、自然の脅威をいまもわたしたちに伝えます。

In the past, this volcano has erupted but now it's dormant.
Still, smoke pouring out and the red lava frighten us of nature's power.

### Cave どうくつ

うっすらと光が差し込むどうくつのなかには、川の水や雨水が注ぎ込んでいて、とても神秘的。火山エリアへ出かけたあとは、ひんやり涼しいどうくつ内でひと休みされてはいかが。

Inside the mystical cave, very little light and river and rain water flow in.
After a trip to the volcano area, why don't you rest a bit in the cool cave?

### Beach ビーチ

白い砂浜と穏やかな波が魅力のエリア。抜群の透明度を誇るエメラルドグリーンの海が、はるか水平線のかなたまで広がっています。長年浸食された崖の形状も、絵になります。

White sands and calm waters are the charms of this area. A perfectly clear sea of emerald green is spread wide in the far horizon. Shapes of cliffs eroded for many years are part of this pretty picture.

# OKEMON ISLAND

## Tunnel　トンネル

かつて、この島に人間が住んでいたころ、このエリアには発電所がありました。そのときの名残が、いまも随所に見られます。島の歴史に思いをはせてみてはいかがでしょう。

When people lived on this island before, this area had power stations. Traces can still be seen. Why don't you imagine about the islands' history?

## Valley　けいこく

ほとんど緑のない、勇壮な景観が楽しめる渓谷です。谷底には、グニャグニャと曲がりくねった川が流れています。激流を下っていくと、途中、大きな滝や渦などが見られます。

This glen has almost no trees so you can enjoy a lively view.
A twisting and curving river is at the bottom of the valley.
As you go down the rapid current, you can see a huge waterfall and whirlpools.

## River　リバー

ゆったりと流れる川を中心として、このエリア一帯にはジャングルが広がっています。緑が鮮やかな木々の葉が、川の上にちょうど屋根のようにおいしげっていて、ユニークです。

This slowly running river is the center of this area, surrounded by jungles.
Bright green trees and leaves are like unique roofs over the river .

# ビーチエリア
## beach area

何匹のポケモンと出逢ったかな？ 心に残る風景とは出逢えたかな？
キミの思い出の写真を貼ったり、白い部分に色をぬったりして、
キミだけの地図を完成させよう!!

start

### 砂浜　beach

海岸線に沿って、白い砂浜が続いている。
やしの木がポツン、ポツンとはえていて、南国ムード満点。

### 海　sea

この島を囲んでいるのは、穏やかなエメラルドグリーンの海。
ここからなら、遠く水平線も望めるよ。

### 丘　hill

海岸線には砂浜のほかに、海に浸食されてできたと推測される、いくつかの小高い丘もあるんだ。

### 川　river

ここらへんから、ポケモンアイランドを流れている川が、
海にそそぎこむようすを見ることができる。

finish

### 花畑　flower field

激しい風があまり吹かないからか、海岸付近には、
草むらやキレイなお花畑も形成されているんだ。

# このエリアに出没する野生のポケモン

● **バタフリー**
［ちょうちょポケモン］

おもに花の咲いているところで、優雅にひらひらと舞っているのが見られる。1〜2匹で行動することが多い。

● **ドードー**
［ふたごどりポケモン］

砂浜をかなりのスピードで走り回っていることが多い。草むらに隠れていることも。いずれにせよ、飛ばない。

● **イーブイ**
［しんかポケモン］

元気に駆け回っている姿が見られる。「ほかのポケモンを追いかけまわして遊んでいた」という目撃例もある。

● **ガルーラ**
［おやこポケモン］

おなかの袋に子を入れたメスが出没する。海を眺めるのが好きなのか、撮影ルートに背を向けていることが多い。

● **ラプラス**
［のりものポケモン］

島周辺の海に、数多く棲息している。沖合い寄りを好むようだが、海岸線のすぐ近くまで来ることもあるようだ。

● **ニャース**
［ばけねこポケモン］

いたずら好きのようで、人間をおどかすような仕草も見せる。踊っているところを目撃したというひともいる。

● **ポッポ**
［ことりポケモン］

1〜3羽で空を飛んでいる。状況によっては、かぜおこしを繰り出すこともあるようだ。巣も目撃されている。

● **ピカチュウ**
［ねずみポケモン］

このエリアに出現するピカチュウは、いつも砂浜で遊んでいる。木のそばで見かけたというひとも少なくない。

● **カビゴン**
［いねむりポケモン］

いつも特定の場所で気持ちよさそうに眠っている。「起きあがってダンスをしていた」という報告例もある。

● **ラッキー**
［たまごポケモン］

珍しいポケモンとされているが、このエリアにはよく出没する。からだを丸めて転がる仕草を見せることがある。

● **ストライク**
［かまきりポケモン］

草むらにひそんでいることが多く、なかなか出てこない。「ストライク〜!!」というおたけびを耳にしたひとも。

● **コイキング**
［さかなポケモン］

河口付近に棲息している。通常、顔を出すことはないが、なにかあるとすぐに、水しぶきをあげてとび跳ねる。

**— MEMO —**

ほかに気がついたことがあったら
メモしておこう!!

# ポケモンアイランドへようこそ!!

## 親愛なるみなさま

このたびは、ポケモンアイランドへの撮影旅行にご参加いただき、まことにありがとうございます。このポケモンアイランドは、野性のポケモンだけが暮らす無人島として知られており、その貴重な生態系を守るため、人間の出入りは極端に制限されています。今回は、島やポケモンの学術的研究を進めるため、また、この島の自然保護の重要性を訴える運動の一環として、撮影を目的とされる方だけが、特別に上陸を許可されました。

このパンフレットは、みなさまがご旅行の際に必要な情報をまとめたものです。とくに、お子さまの興味をひく構成となっております。これは、“幼いころからこの島に親しむことで、自然やポケモンを敬い、ともに生きる姿勢が身につく”という、われわれの考えにもとづくものです。また、過去の参加者から寄せられた報告や写真をもとにしたポケモン情報など、おとなの方々にも読みごたえのある記事がいっぱいです。ご活用ください。

それではみなさん、ポケモンアイランドの素晴らしさをご満喫ください！

ポケモンアイランド自然保護運動推進協会 会長
ポケモンフォトコンクール審査委員長

ライモアン・ケポンド

## 感動と興奮がギッシリ！！カメラを持って出かけよう

## 6つのエリア

白い砂と
おだやかな波
### ビーチエリア
→P58

ポケモンアイランドは島です。その四方をエメラルドグリーンの海に囲まれています。そんな美しい海を堪能できるのがこのエリアです。おだやかな波と温和な性格のポケモンたち。自然のやさしさに触れられます。

緑の豊かな
ジャングル
### リバーエリア
→P64

少々むし暑さも感じられる密林地帯です。全貌は謎に包まれていますが、凶暴なポケモンの報告例はありません。ゆったりと流れる川と、その周辺の緑に育まれたポケモンたち。自然の豊かさに触れられます。

発電所跡地に
興味津々
### トンネルエリア
→P60

かつてこの島に人間が暮らしていた事実を、目のあたりにできるエリアです。岩山を貫くトンネルのなかに、大きな発電所跡地が広がっています。現在、そこで暮らしているのはポケモンのみ。歴史が感じられます。

知られざる
神秘の世界
### どうくつエリア
→P66

ポケモンアイランドの“内部”を探検できるエリアです。暗いどうくつのなかは静まりかえっており、ときおり水の滴る音と、そこで暮らすポケモンの鳴き声とが反響しています。自然の神秘を体感できます。

噴火口から
のぼる白煙
### かざんエリア
→P62

火山を安全に観察できるエリアです。火山は現在、活動を休止しているものの、依然として噴火口からは煙がたなびき、溶岩が流れ出ています。灼熱のなかで元気に生きるポケモンたち。たくましさが胸に迫ります。

激流と
一大キャニオン
### けいこくエリア
→P68

光と影のコントラストを堪能できる渓谷と、流れのたいへん急な川とで構成されたエリアです。急流をくだりながらの撮影となるため、シャッターチャンスはそうありません。そのため、多くの謎が残されています。

# トンネルエリア
tunnel area

start

finish

## 発電所跡地 power station

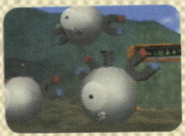
金属の扉を開けると、そこは大きな発電所の跡地なんだ。
いまでも、発電装置などが残っているよ。

## トンネル入り口 entrance of tunnel

そのむかし、山を切り崩して作ったのか、
ゴツゴツとした岩肌が続いている。
緑はまったくないんだ。

## トンネル出口 exit of tunnel

岩肌は出口まで続く。火山と隣接しているのか、冷えて
固まった溶岩が、ここまで押し寄せているよ。



## このエリアに出没する野生のポケモン

**● コクーン**
[さなぎポケモン]
糸をひいて天井からぶらさがっている。さなぎポケモンだけにあまり動かないが、爆発などの衝撃には敏感だ。

**● ディグダ**
[もぐらポケモン]
地面からひょっこり顔を出す。「シャッター音を聞くと地中に潜り、移動するみたいだ」という報告例もある。

**● ダグトリオ**
[もぐらポケモン]
ディグダ同様、地面から顔を出す。なぜか、ディグダの写真をたくさん撮影したひとだけが見かけているようだ。

**● エレブー**
[でんげきポケモン]
一般的には珍しいポケモンのようだが、このエリアでは頻繁に見られる。怒るとかみなりパンチを出すらしい。

**● マルマイン**
[ボールポケモン]
動かないものもいれば、転がっているものもいるらしい。外部からの刺激に弱く、爆発することもあるようだ。

**● ゴースト**
[ガスじょうポケモン]
「実体を見ていないのに、写真には写っていた」という報告が寄せられている。
これが心霊写真というものか!?

**● ピカチュウ**
[ねずみポケモン]
このエリアではディグダと遊んでいる姿や、たまのり姿、10万ボルトの放電をしている姿などが目撃されている。

**● コイキング**
[さかなポケモン]
水たまりにひそんでいるらしい。通常、顔を出すことはないが、なにかあるとすぐに水面から高～く跳ね上がる。

**● ズバット**
[こうもりポケモン]
発電所跡地内に棲息している。光に敏感なのか、扉が開いたとたんに外に向かって飛んでくることが多いそうだ。

**● コイル**
[じしゃくポケモン]
「確かに見たのに、写真には不思議な発光体しか写っていない」という報告が多い。ポケモンフードを好むとか。

**● レアコイル**
[じしゃくポケモン]
コイルが2体縦に並んで動いているのを見たひとがいるため、3体のコイルが合体したものではと疑われている。

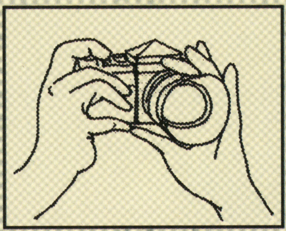
**● サンダー**
[でんげきポケモン]
確認されているが、目撃例は少ない。ある研究によると、発電所跡の壁画はサンダーの誕生を象徴しているという。

**MEMO**
ほかに気がついたことがあったら
メモしておこう!!

## 上手な写真を撮るには

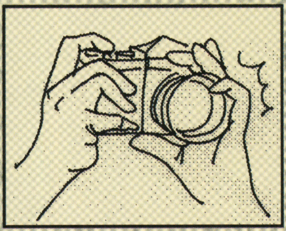
みなさん、カメラを使うのははじめてですか？　みなさんにはこの島で、自然やポケモンの写真をいっぱい撮ってもらいます。カメラにもいろんな種類がありますが、使い方や写真を撮るコツは基本的に共通しています。使い方は、とりあつかい説明書を読んでみましょう。おとなに聞いてみるのもいいでしょう。ここでは、上手な写真を撮るコツを紹介します（コンクール用指定カメラでは不要なコツ、使えないコツもあります）。

### ① カメラをしっかり固定する



写真を撮るときは、両手でカメラをしっかり固定しましょう。シャッターを押すほうの手も、おろそかにしないのがコツです。そうしないと“手ぶれ”が起き、なにが写っているのかよく分からない写真になってしまいます。

### ② レンズ部分に指をかけない



固定しようとするあまり、レンズに指をかけてしまうと、写真にその指が写り込み、被写体を遮ってしまいます。通常、レンズとファインダーはそれぞれ独立しているので、ファインダーをのぞいても指はチェックできません。

### ③ フィルムをケチらない

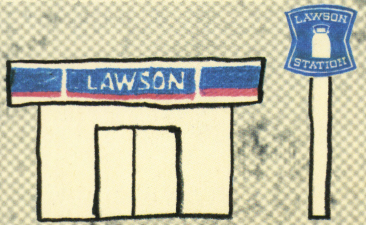
1本のフィルムで撮れる写真の枚数には限りがあります。だからといって、フィルムをケチっていると、決定的なシャッターチャンスを逃すことがあります。これを防ぐために、予備のフィルムを必ず用意して出かけましょう。

## 写真を現像してみよう!!

写真を撮ったら、フィルムを巻き戻してカメラから取り出し、写真屋さんに持っていって現像に出しましょう。ポケモンアイランドには写真屋さんがないので、撮影旅行から帰ってからの作業となります。フィルムを預けて数日後に、写真ができあがってくるので、受け取りに行きましょう。写真は、アルバムに整理しておくと長く楽しめます。

### ※コンクール用指定カメラをご使用のみなさんへ

ポケモンフォトコンクールへのご参加にあたっては、受付処理上、こちらが特別に指定するカメラ『ポケモンスナップ』を使っていただくことになります。こちらの“カセット”につきましては、現像の方法がフィルムとは異なり、お近くのコンビニエンスストア・ローソンでの受付となりますのでご注意ください。
くわしくは、とりあつかい説明書の22ページをご覧いただくか、または
フリーダイヤル0120-210-429にお問い合わせください（平成11年5月10日まで）。

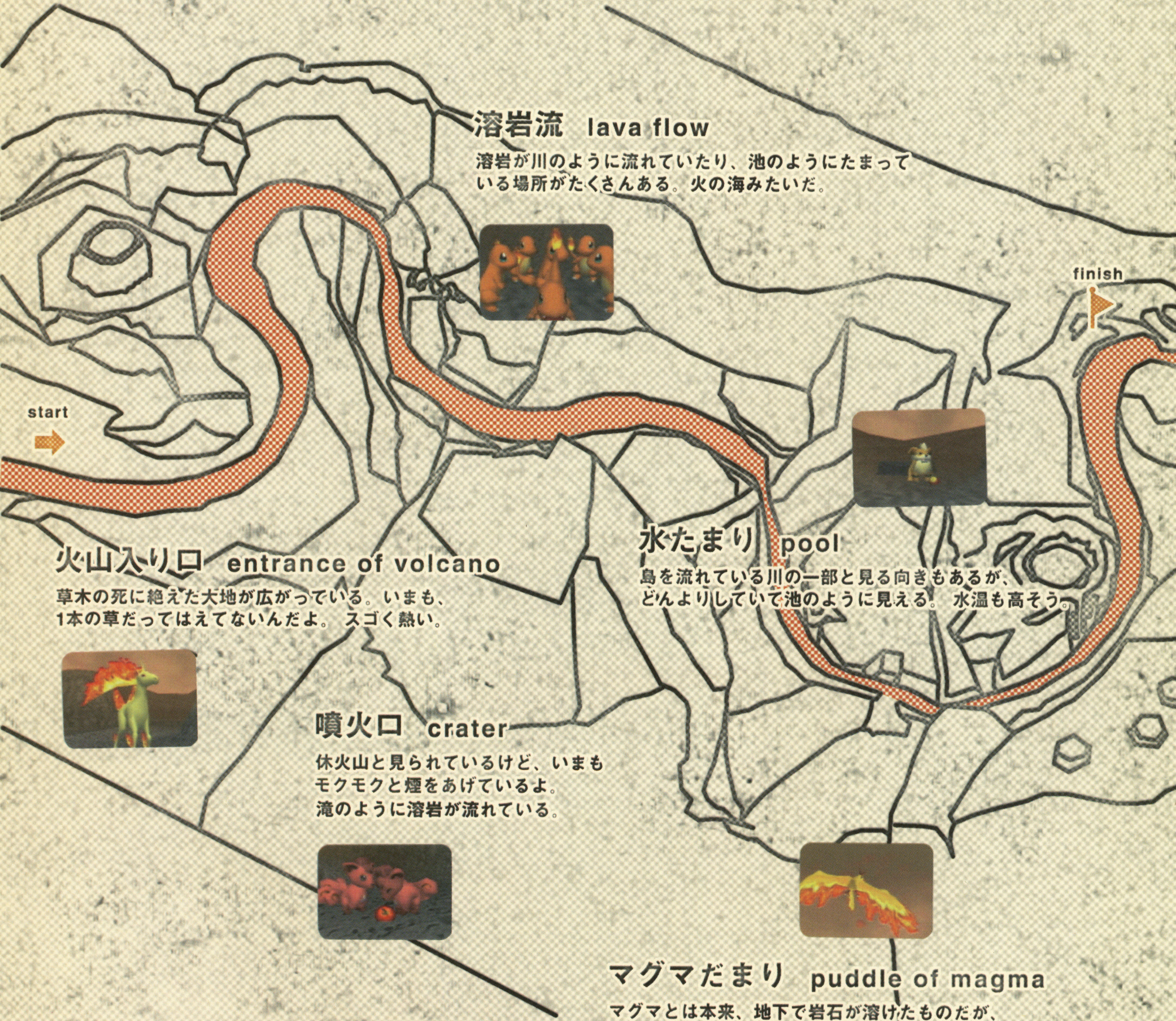



### 第2回 ポケモンフォトコンクール開催決定！

たいへんご好評をいただきましたポケモンフォトコンクールの開催が、今年も決定いたしました。ポケモンアイランドにて、コンクール用指定カメラで撮影した写真を現像してアンケート用はがきか官製はがきに貼り、住所・氏名・年齢・性別・作品名・被写体の名前や写真を撮ったエリアの名前・作品に対するコメントをお書き添えのうえ、つぎのあて先までお送りください。入賞者には豪華商品を用意しています。締め切りは5月15日（当日消印有効）です。
なお、優秀作品は8月号にて掲載予定です。

あて先　〒151-8720　東京都渋谷区代々木4-33-10
（株）アスキー　ファミ通ＮＰ編集部
ポケモンフォトコンクール係

# かざんエリア
## volcano area




### 溶岩流 lava flow

溶岩が川のように流れていたり、池のようにたまっている場所がたくさんある。火の海みたいだ。

### 火山入り口 entrance of volcano

草木の死に絶えた大地が広がっている。いまも、1本の草だってはえてないんだよ。スゴく熱い。

### 水たまり pool

島を流れている川の一部と見る向きもあるが、どんよりしていて池のように見える。水温も高そう。

### 噴火口 crater

休火山と見られているけど、いまもモクモクと煙をあげているよ。滝のように溶岩が流れている。

### マグマだまり puddle of magma

マグマとは本来、地下で岩石が溶けたものだが、地上にボコボコ噴き出しているところが数ヵ所ある。

# このエリアに出没する 野生のポケモン

**● ギャロップ**
[ひのうまポケモン]

入り口付近で、炎のたてがみをなびかせて駆け回る姿が有名。
立ち止まり、前足をあげていななくこともある。

**● ロコン**
[きつねポケモン]

このエリアでは、1～3匹で行動することが多い。喜ぶと、前足をあげて、かわいらしく遠ぼえをするようだ。

**● ヒトカゲ**
[とかげポケモン]

1～6匹での行動が多い。ポケモンフードが好物のようで、おねだりのような仕草も見せる。
進化の目撃例あり。

**● リザード**
[かえんポケモン]

走り回っている姿がよく見られるが、「目覚めたばかりのところを見た」というひとも。
進化の目撃例もあり。

**● ブーバー**
[ひふきポケモン]

「炎を吐きだすのを見た」、「ケンカしていた」、「ノビていた」などの報告があり、多彩な行動を見せるようだ。

**● リザードン**
[かえんポケモン]

確認されているが、めったに見ることができない。「煮えたぎる溶岩のなかから顔を出した」という報告あり。

**● ファイヤー**
[かえんポケモン]

空を優雅に舞っている姿の報告例はかなり多い。「溶岩流のなかから生まれてきたのを見た」というひともいる。

**● ガーディ**
[こいぬポケモン]

地底にでも潜んでいるというのか、あまり見かけられない。
外部からの刺激に反応して、地上に顔を出すらしい。

**● ウィンディ**
[でんせつポケモン]

このエリアでは通常、見かけられない。ガーディ同様、外部からの刺激に反応して、出てくることがあるという。

**● コイキング**
[さかなポケモン]

こんなに熱いエリアでも、水たまりのなかにひそんでいることが確認されている。
なにかあると、すぐにはねる。

**— MEMO —**

ほかに気がついたことがあったら
メモしておこう!!

# ポケモンはともだち

ここでは、この島で暮らす野性のポケモンたちとなかよしになるための、コミュニケーションのコツを紹介します。コツを覚えて、たくさんのポケモンとともだちになりましょう。

## 1. ポケモンゲットは絶対にやめよう

みんなでポケモンゲットしまくると、ポケモンの数が減って、この島の貴重さが失われてしまいます。だから、島内でのポケモンゲットは全面禁止。
モンスターボールを投げてポケモンを驚かせるのはやめましょう。

## 2. ポケモンフードはポケモンの好物

島のポケモンの多くは、ポケモンフードが大好き。ポケモンに出会ったら、挨拶代わりにひとつ、ふたつ、いくらでも投げてあげましょう。
全身で喜びを表現してくれたり、そばに寄ってきてくれるかもしれません。

## 3. イヤイヤボールで誘い出してみよう

恥ずかしがって隠れているポケモンを誘い出したいときなどには、イヤイヤボールを使ってみましょう。シャイなポケモンは、そっとしておいてあげるのも思いやりですが、せっかくだから挨拶ぐらいしましょう。

## 4. ふえの音色を聞かせてあげよう

ポケモンの多くは、ポケモンのふえの音色が大好き。ふえの音を聞かせてあげると、喜んで踊ったり、わざを繰り出したりすることがあります。音色にもいろいろあり、それを聞き分ける能力もあるといわれています。

# ポケモン島の歴史

現在は無人島であり、ポケモンたちだけが住む、世界でも珍しい島として知られているポケモンアイランドですが、かつては人間とポケモンたちとが、ともになかよく暮らしていました。しかしあるとき、島のほぼ中央に位置する火山の噴火がはじまり、ついには大噴火をおこすにいたったのです。これにともない、島の暮らしをささえていた炭坑も閉鎖され、人々は全員、島の外へと退避しました。そしてそのあと二度と、ポケモンアイランドへ戻ることはありませんでした。このようにして、ポケモンアイランドはポケモンたちだけの島となったのです。いまも島には、大きな発電所の跡や、電車のレール、橋などが原型をとどめながら残っており、かつて人間がここで生活していたということを思い出させてくれます。また、無人島ということで人間が珍しいのか、ポケモンゲットが全面的に禁止されているということで危機感がないのか、この島のポケモンたちは全体的にひとなつっこい性格をしているようですが、これを「かつて人間となかよく暮らしていたころの記憶が、世代を超えて残っているからだ」とする研究家もいます。真偽のほどは分かりませんが、これからも人間とポケモンとがともに生活していたという、この島の歴史を語り継いでいきたいですね。

# リバーエリア
## river area

### 土手　bank

川に沿って、土手が延々と続いているんだ。その上は草むらや森になっている。コケのむすところも。

### 川　river

ジャングルを貫いている川は、ゆったりと流れ、いろいろな命を育んでいる。途中で分岐しているよ。

### 森　forest

密林の雰囲気だ。おいしげる枝葉が、まるで屋根のように、川の上をおおっているのが見られるよ。

## このエリアに出没する 野生のポケモン

### ● フシギダネ
[たねポケモン]

陸上で隠れていることが多いが、なんらかの刺激を受けると姿を現す。喜ぶといろんなポーズを見せてくれる。

### ● ニョロモ
[おたまポケモン]

草むらに隠れていることが多い。なにかあると川に飛び込み、高くジャンプする。
もともと水中にいる場合も。

### ● コダック
[あひるポケモン]

水面をかわいらしく、スラロームを描くように泳ぐ姿が有名。
水中にいる場合あり。
ジャンプすることもある。

### ● ヤドン
[まぬけポケモン]

なにがあっても動じないように見えるが、ポケモンフードには目がない。釣りをしている姿が見られることも。

### ● シェルダー
[2まいがいポケモン]

突然、水中から空へと舞い上がり、円を描くようにゆったり飛び回ることがある。
すぐに水中に戻ってしまう。

### ● パルシェン
[2まいがいポケモン]

通常は水中で生活しているらしいが、突然、水面から顔を出し、空中を漂うような行動を見せることがある。

### ● トランセル
[さなぎポケモン]

木の枝の高いところにぶらさがっている。外部から刺激を受けると降りてきて、人間の進路を妨げることもある。

### ● ピカチュウ
[ねずみポケモン]

いつも木のそばで遊んでいる。「スピードスターを繰り出していた」という、珍しい報告も入ってきている。

### ● コイキング
[さかなポケモン]

このエリア全域に棲息。通常、水面に顔を出さないが、なにかあると豪快に跳ね上がって目を楽しませてくれる。

### ● ヤドラン
[やどかりポケモン]

あまり姿を見かけない、珍しいポケモン。「単に、ヤドンが貝を釣りあげた姿なのでは」といい張るひともいる。

### ● ラフレシア
[フラワーポケモン]

普段は大量の花粉を煙のようにたなびかせているらしい。寄せられる写真は、なぜか踊っているところばかりだ。

### ● ポリゴン
[シージーポケモン]

おもに土手付近に隠れているが、からだが保護色となっているので、注意しないと見過ごしてしまうだろう。

**MEMO**

ほかに気がついたことがあったら
メモしておこう!!

## ✚ 安全な撮影旅行を楽しむために ✚

### ●動きやすい服装を用意しよう

大自然を冒険するのですから、服装は動きやすいものが一番です。アウトドア・登山用品店で本格的なものを揃えるのもいいですが、シャツにGパンといった格好でも十分です。念のため、長袖と半袖、長ズボンと半ズボンをそれぞれ用意しましょう。また、靴はトレッキングシューズのはき慣れたものを。足首丈で、靴底の比較的厚い、すべりにくいものであれば、スニーカーでもかまいません。

シャツ・トレッキング・シューズ（履き慣れた靴）

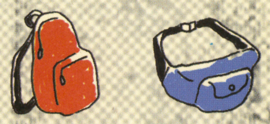
### ●使いやすい雨具を準備しよう

激流をくだりながら撮影することになるけいこくエリア、しみこんだ水が滴り落ちてくるどうくつエリアでは、雨具は必携です。傘だと片手をふさいでしまいますので、レインコートがいいでしょう。首から下げたカメラが入る余裕のある、ゆったりしたものなら万全です。また、水たまりのなかを歩くこともあるので、長靴があると便利です。雨具はリバーやビーチでも活躍することがあります。

レインコート・長靴

### ●カバンにこだわってみよう

旅行カバンはお好きなものでかまいませんが、島内を冒険する際には、両手が自由になるカバンが便利です。リュックサック、ディパック、ウエストポーチ、ヒップバッグなど、からだに固定できるものが好ましいでしょう。ショルダーバッグは使いやすいかもしれませんが、肩ひもがずり落ちやすく、冒険には不向きです。



リュックサック・ウエストポーチ

### ●万一のことを考えておこう

備えあれば憂いなし。冒険に危険はつきものですから、万一のことを考えておきましょう。旅行中の食事はこちらで用意致しますが、非常食や水筒を携帯しておけば、道に迷ったときなどに安心です。そのほか方位磁石、あなぬけのヒモ、むしよけスプレー、キズぐすりなどを携帯しておけば、安心して撮影に専念できるでしょう。

虫除けなどのクスリ・方位磁石

### ♪みんなでうたおう♪プリンの唄

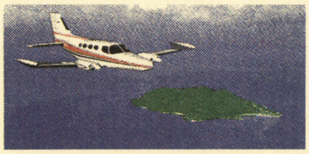
ぷーぷるる　ぷーぷり　ぷーぷりーるぅ
ぷーぷるる　ぷーぷりーる〜

ぷーぷるる　ぷーぷり　ぷーぷりーるぅ
ぷーぷるる　ぷーぷりーる〜

（くりかえし）

幻の島を空中散歩……遊覧飛行はケポンド・エアラインで !!

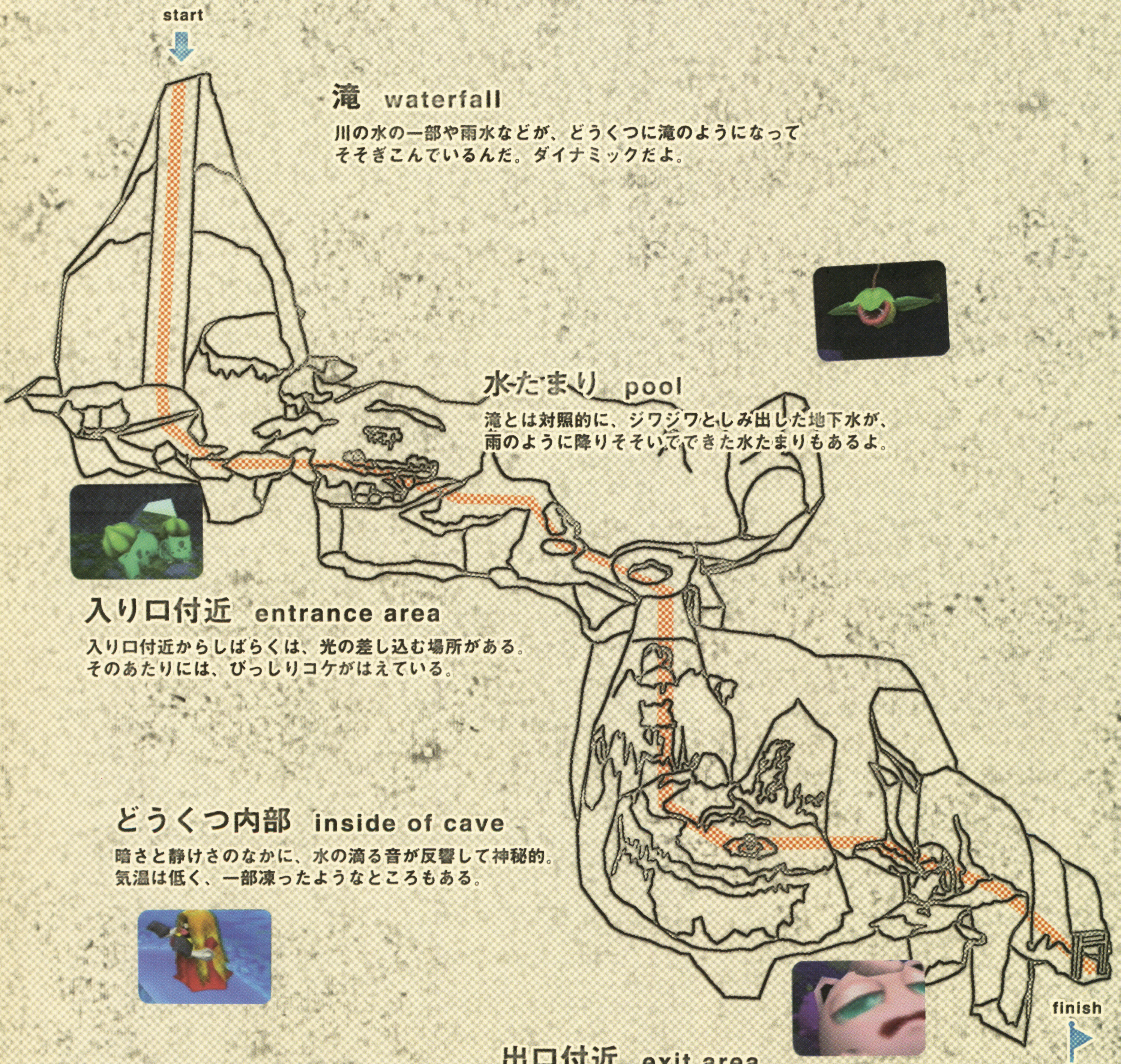
●上陸制限の厳しいポケモンアイランドも、空から眺めるのは自由！
●最新型ヘリから小型飛行機まで、プライベートな空間と安全を提供するケポンド・エアラインが快適な空の旅をお約束します。



ポケモン島での遊覧飛行は
KAL ケポンド・エアライン

URL:http://www.kepondo.com /~airlines

# どうくつエリア
cave area




## 滝　waterfall

川の水の一部や雨水などが、どうくつに滝のようになってそそぎこんでいるんだ。ダイナミックだよ。

## 水たまり　pool

滝とは対照的に、ジワジワとしみ出した地下水が、雨のように降りそそいでできた水たまりもあるよ。

## 入り口付近　entrance area

入り口付近からしばらくは、光の差し込む場所がある。そのあたりには、びっしりコケがはえている。

## どうくつ内部　inside of cave

暗さと静けさのなかに、水の滴る音が反響して神秘的。気温は低く、一部凍ったようなところもある。

## 出口付近　exit area

出口の近くには、ピンクパープルのキレイな光に照らし出された、台のようなものがある。なにかな。

## このエリアに出没する 野生のポケモン

### ● ズバット
[こうもりポケモン]

暗いどうくつのなかを、1〜3匹で元気よく飛び回っている。「ピカチュウを捕まえていた」という報告もある。

### ● フシギダネ
[たねポケモン]

このエリアでは、光の差し込むあたりで遊んでいることが多い。写真では、よくメタモンと一緒に写っている。

### ● ベトベター
[ヘドロポケモン]

行動範囲は狭いようだが、伸び縮みするようにからだを動かす姿はよく見られる。進化を目撃したとの報告も。

### ● ドガース
[どくガスポケモン]

からだじゅうからどくガスを出して、ふわふわと空中を漂う姿が有名。よく、プリンを追いかけまわしている。

### ● プリン
[ふうせんポケモン]

ドガースに追いかけられ、からだをふくらませている姿がよく見られる。「歌声が聞こえた」というひともいる。

### ● ウツボット
[ハエとりポケモン]

通常、見かけることがないが、「水たまりのなかからバシャッと飛び出してきた」という報告が寄せられている。

### ● ルージュラ
[ひとがたポケモン]

たまごのようなものをまつりあげて、そのまわりでおとなしくしている。踊っているのを見たというひともいる。

### ● ピカチュウ
[ねずみポケモン]

このエリアでは、よくズバットにさらわれているらしい。「ピカチュウを助けてやったぞ」と自慢するひとも多い。

### ● メタモン
[へんしんポケモン]

普段はほかのポケモンに変身しているため、見かけない。フシギダネと一緒に写っている写真がよく寄せられる。

### ● ベトベトン
[ヘドロポケモン]

「ベトベターがベトベトンに進化するのを見た」という報告がごくまれに入る程度で、めったに見かけない。

### ● ウツドン
[ハエとりポケモン]

その葉っぱのような部分を羽根のようにパタパタさせて、円を描くように空中を飛んでいるようすが見られる。

### ● フリーザー
[れいとうポケモン]

確認されているが、通常は見かけることがない。ある研究によれば、ルージュラと密接な関係があるとのこと。

### ● コイキング
[さかなポケモン]

このエリアでも水たまりに潜んでいることが確認されている。やはり、なにかあると、高く跳ね上がるようだ。

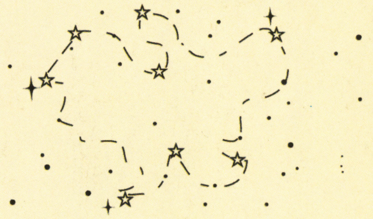
— MEMO —

ほかに気がついたことがあったらメモしておこう!!

## 読み物 ● まぼろしのポケモン

いまでは、たくさんの種類のポケモンが発見され、その進化についてもよく分かってきました。とはいえ、まだ謎も多く、全種類のポケモンが発見されたワケでもない ようです。とくに有名なミステリーのひとつが“まぼろしのポケモン”でしょう。コレについては、いままでにさまざまな伝説や仮説が語られています。「ポケモンアイランドの上空で暮らしている」という民間伝承もあるほどです。“まぼろしのポケモン”の存在がこれほどまでに信じられているのには、理由があります。

昔のひとは夜空の星々を線でつなぎ、動物や航海用具などに見立てました。これを星座といいます。星のつなぎ方や呼び名は地域によって異なり、たとえばヨーロッパで神話の登場人物に見立てられたオリオン座を、日本では楽器に見立ててつづら星と呼んでいました。 そして、ポケモンアイランドを含むある地域のひとびとは、星座をポケモンに見立てたと言います。 いままでにダグトリオ座、カイロス座など、その大部分が判明していますが、どうしてもどのポケモンを形どっているのかわからない星座があるのです。これが“まぼろしのポケモン”に見立てられているのではないか、と信じられているというワケです。みなさんも夜空を眺め、“まぼろしのポケモン”に思いを馳せてみてはいかがでしょう。



## ポケモンアイランド クロスワード

パズルを解いて幻のポケモンを見つけよう。
キーワードを並べると幻のポケモンが現れるよ。

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A 1 | | 4 | 6 | 7 | ■ | ■ |
| | ■ | B | | | 9 | ■ |
| ■ | C 3 | | | ■ | D | 11 |
| E 2 | | | | 8 | ■ | |
| | ■ | ■ | F | | 10 | |
| G | | 5 | ■ | H | | |
| ■ | ■ | I | | | | ■ |

### タテのかぎ

1 … 湿地や石などにはえる植物。タテのカギ2でも見かける。
2 … 海、湖、川、池などのそば。水のほとりのこと。
3 … クラブやキングラーに似た、海の生物。甲殻類。
4 … 「時期が悪いので、今回はこの企画の採用を◯◯◯◯ましょう」
5 … バレーボールで、ボールをうえへあげること。
6 … ポケモンアイランドのどうくつにいる、ひとがたポケモン。
7 … 植物体の中心となる、細長いくだ状の部分。
8 … ポケモンアイランドのどうくつに棲息する、ハエとりポケモン。
9 … 「とびら」を英語で言うと?
10 … サワムラーが覚える、強力な技の名前は「メガトン◯◯◯」。
11 … ゲームボーイ用『ポケットモンスター』に登場するなかで、もっとも体長が長いポケモン。

### ヨコのかぎ

A … 牛乳を乾かして、粉末状にしたもの。
B … マサラタウンに住む、ポケモン研究の第一人者は◯◯◯◯博士。
C … それぞれ。「お弁当はこちらでは用意しません。◎◯◯用意してくるように」
D … 身近なひとや異性を、いつくしみ、したう心。「ラブ」を日本語で言うと?
E … ポケモンアイランドのけいこくに棲息。渦のそばで、元気よく跳ねているのは?
F … ポケモンアイランドのビーチで、イーブイと追っかけっこして遊んでいるポケモン。
G … 「賭ける」を英語でいうと?
H … 船を修理・検査するための建物。人間の健康診断をするための「人間◯◯◯」もある。
I … イタチ科の動物。ピンチになるとくさいにおいの液体を出して逃げる。

クロスワードパズルの答えは69ページにあるよ。

# けいこくエリア
valley area

## けいこく valley

岩山が川に浸食されてできたと見られる。川はあるが乾燥しているようで、草はなく土ぼこりが舞う。

## 川 river

谷底を曲がりくねって流れている川。流れはかなり急だ。出口付近で、ふた手に分岐しているよ。

## 滝 waterfall

高低差が激しい川の流れ自体が滝のようだけど、ちゃんと岩山から川へと落下している滝もあるんだ。

## 渦 whirlpools

岩山のえぐれた部分に水がたまり、そこに激流が流れ込んで、大きな渦になっているという説があるよ。

## このエリアに出没する 野生のポケモン

### ● ゼニガメ
[かめのこポケモン]

水面に甲羅を浮かべて、川を集団で泳いでいる姿がよく見られる。丘のあたりで転がって遊んでいることもある。

### ● イシツブテ
[がんせきポケモン]

普段は背を向けて崖などにしっかりと貼りついているが、ときどき、地面にドスンと落ちてくることがあるようだ。

### ● ゴローン
[がんせきポケモン]

イシツブテ同様、崖などに貼りついて生活するようだ。地面に落下することがあるほか、踊ることもあるらしい。

### ● ヒトデマン
[ほしがたポケモン]

空中を漂い、空高く飛んでいくふしぎな生物。「写真を撮られたことに気がつくみたいだ」と語るひともいる。

### ● スターミー
[なぞのポケモン]

渦のなかから飛び出してくるところを見たひとによれば、空高く舞い上がり、すぐに視界から消えたということだ。

### ● コイキング
[さかなポケモン]

水中に棲息。跳ね上がったときに勢いあまって、陸にうちあげられていることもあるようだ。
進化の目撃例あり。

### ● ミニリュウ
[ドラゴンポケモン]

渦のそばで、元気よく跳ねている姿の目撃例が多い。このエリア全域の水中に潜んでいることが判明している。

### ● マンキー
[ぶたざるポケモン]

行動範囲はあまり広くないが、まるで怒っているかのように、その場で小刻みにジャンプする姿がよく見られる。

### ● サンド
[ねずみポケモン]

穴を掘って地中にもぐっているのか、地上にはあまり顔を出さない。ただ、衝撃には敏感で、飛び出してくる。

### ● サンドパン
[ねずみポケモン]

サンド同様、普段は穴を掘って地中にもぐっているようだが、衝撃に驚いてか、飛び出してくることがある。

### ● ギャラドス
[きょうあくポケモン]

確認こそされているものの、めったに見られないポケモン。「滝のなかから顔を出した」との報告が入っている。

### ● トサキント
[きんぎょポケモン]

普段は川のなかを泳いでいるのか、水面に姿を現すことはない。なにかあると、ピチャッととび跳ねる。

### ● カイリュー
[ドラゴンポケモン]

空を飛んでいるところが確認されているが、めったに見かけない。「渦から飛び出してきた」との報告あり。

**MEMO**

ほかに気がついたことがあったらメモしておこう!!

## 冒険への準備はできたかな？ 持ちもの最終チェックリスト

- □ 撮影用機材：カメラ、フィルムは必須。必要に応じて三脚、ストロボも。
- □ 着がえ：下着3組、長袖、半袖、長ズボン、短パン各1ぐらいで十分。
- □ 雨具：片手をふさぐ傘よりもレインコートを。長靴があるとなお便利。
- □ 水筒：容量はひとり1リットルを目安に。飲料水は島で入手できます。
- □ 食料：カンパンなど、携帯できる非常食のほか、おやつなどの準備を。
- □ 方位磁石、あなぬけのヒモ：道に迷ったときに、持っていれば安心。
- □ ビニール袋：ゴミ袋として、また、いろいろなものを整理するのに便利。
- □ 薬：キズぐすりやなんでもなおし、むしよけスプレーなどの準備を。
- □ ポケモンフード：ポケモンとコミュニケーションをとるために必要。
- □ イヤイヤボール：ポケモンとコミュニケーションをとるために必要。
- □ ポケモンのふえ：ポケモンとコミュニケーションをとるために必要。
- □ そのほか：洗面用具は必須。つりざお、図鑑などがあると楽しさ倍増。

**ゴミは持ち帰ろう!!**

島内にはゴミ箱がありません。自然の景観や貴重な生態系を保護するためにも、自分で出したゴミは自分で持ち帰るよう、ご協力をお願いいたします。

## 第1回ポケモンコンクール入選者発表

記念すべき第1回ポケモンフォトコンクールへのたくさんのご応募、ありがとうございました。このたび、厳正なる審査の結果、以下の作品が入選となりましたので、この場を借りてお知らせいたします。

**金賞**

金 神奈川県横浜市 櫛田理子ちゃん

『おひるね』

**銀賞**

銀 マサラタウン 高橋涼介くん

『ニョロモのハイジャンプ』

**銅賞**

銅 ブラジル国サンパウロ市 ルーベンス・ダ・シルバくん

『ビバ！ ルージュラ!!』

**もう一歩で賞**

東京都世田谷区／堤　俊浩くん、韓国ソウル市／李　知恵ちゃん、
トキワシティ／佐藤真子ちゃん、北海道札幌市／大通雪子ちゃん、
カナダ国ケベック州／ジル・ムーアくん、熊本県熊本市／水前寺公雄くん

● 寸評　審査委員長ライモアン・ケポンド

「全体的に、ポケモンをまんなかに大きく捉えた写真が多かったように思います。そのような作品は、レポート用としては優れていますが、芸術的に素晴らしいかどうか はまたべつの話になります。その点、『おひるね』の構図は芸術的センスにあふれて いました。また、『ニョロモのハイジャンプ』は、水墨画のような風景写真のなかに、ポケモンの珍しい仕草をも取り入れた、非常にハイレベルな作品といえます。『ビバ！ ルージュラ!!』は典型的なレポート用写真ですが、被写体がたいへんイキイキとしている点を評価しました。みなさん、第2回も引き続き、楽しい作品をお寄せください」

クロスワードパズルの答え　タテのカギ／1.コケ 2.ミズベ 3.カニ 4.ミオクリ 5.トス 6.ルージュラ 7.クキ 8.ウツドン 9.ドア 10.キック 11.イワーク
ヨコのカギ／A.コナミルク B.オーキド C.カウジ D.アイ E.ミニリュウ F.ラッキー G.ペット H.ドック I.スカンク

# 実況パワフルプロ野球6

コナミ
1999年3月25日発売
価格 7,800円(税別)

© 1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED.

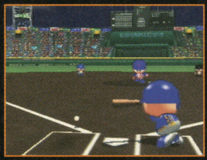
## OFFENCE
## 攻撃全般

結局"ミートカーソルはつねに強振モードで"というバランス調整だった前作までの打撃面。それが必ずしもそうでもなくなったことは、アバウトな操作しかできないファンとしてはうれしい。緊張感に欠けていた従来の盗塁操作が見直されたのも、これはこれで正しい進化だ。

### 1 引っ張り打ち時のパワーが強化

気持ち早めにスイングすることで打球を打席側方向に飛ばす"引っ張り打ち"がパワーアップ。その恩恵を受けるには、投球を早めに読む技術が要求される。

### 2 バント時に投球の回転方向が影響



バントの打球方向に、新たに変化球の回転が影響するようになった。このことを考慮しないで、打球を狙いどおりのフェアゾーンに転がすのは難しいぞ。

### 3 通常ミートカーソルでのヒット率が上がった

通常状態のミートカーソルで打ってもヒット性の当たりが出やすくなっているので、パワーは低いがミートカーソルの広いバッターも持ち味を生かせるぞ。

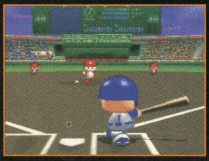
### 4 盗塁の目押しスタートが有利に

投球モーションに入った直後を基準とした盗塁操作のタイミングによって、スタートに有利不利が発生するのだ。

### 5 ミートカーソルの変化が見える

"初球○"、"三振男"といった各選手固有の特殊能力、または試合時の体調による、ミートカーソルの大きさの変化が、視覚的に確認できるようになった。カーソルが目の前で大きくなると打てそうな気がして、反対に小さくなるとあきらめムードになってしまうから、その影響は大きい。

### 6 ヒッティング後にデータ表示をクリアー



ヒッティング後、画面が上空視点のロング画面に変わる寸前に、データやスコアの表示が消えて、打球がどの方向に飛んでいったかを確認しやすくなった。

## DEFFENCE
## 守備全般

打撃関係の強化にともなって、ピッチャーの能力も総合的に向上している。とくにスタミナ面が底上げされたというか、能力の低い選手にあからさまなひ弱さを感じなくなったのは大きい。コントロールの悪さも場面によっては有効に作用するようになっているし、もう大満足です。

### 7 ストレートが強化された

球筋が変化しないことで、どんなにスピードが出ていても比較的打ちやすい球種として侮られ続けてきた、パワプロのストレート。しかし、『6』ではそういうわけにはいかない。球速が出ているほどベース付近での伸びが良くなったので、スローボールと組み合わせて緩急をつけると、バットにまるでかすりもしない決め球として活用できるのだ。これで、球速をアップさせる効果がある、投球後のボタン連打にもよりいっそう力が入るというものだ。

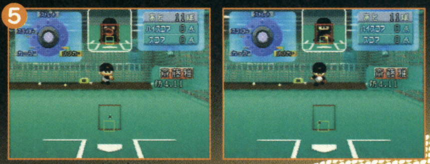
### 8 野手のエラーバリエーションの追加

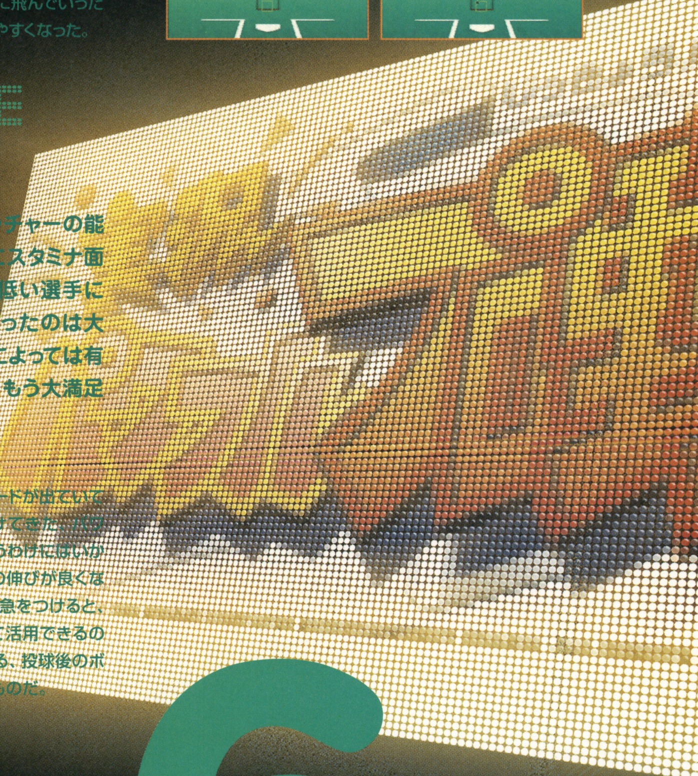
落球や暴投以外にも、ボールを見失うなどのよりカッコ悪いエラーパターンが増えた。どんなに腕の立つプレイヤーでも、ランダムに発生するエラーを完全に防ぐことはできないので、エラーパターンを覚えて対処法を練るべし。

### 9 守備シフトの変更がリアルタイムになった

バントシフトなどの守備隊形の変更は、指示を出した瞬間に変更されるものではなくなり、投球モーションに入ってから指示を出しても間に合わなくなった。

### 10 シュート系の横変化の度合いが軽減





# パワプロ6 ココが変わった!!

## "電脳野球道"の最先端がここにある!

たかが野球ゲームと思いながらもついつい最新作をチェックしたくなる『実況パワフルプロ野球』シリーズ。今回も"選手データが最新バージョンに更新されて細かい部分がちょこっと変わっただけ"なんていう守りの姿勢にまるで入っていないところがスゴい!

『5』と『6』でともにシンカー3の斎藤が同じコースに投げたときの変化を比較した写真を見てもらいたい。前作まではスライダー系と同一だった、シュート、シンカー、スクリューボールの横方向への変化が若干ダウンしたのだ。これらの球種をバッターに対して効果的に見せるためには、投球の組み立てがこれまで以上に重要になる。

### 11 失投のバリエーションが増えた

ド真ん中かクソボールしかなかったこれまでの失投パターンに、"コースは合っているけど、変化しない棒球"が加わった。投球パターンを完全に読み切っているような相手は、ヤマが外れて対応できないことも多いが、考えようによってはもっとも危険度が高い失投だともいえる。

## DATA データ全般

**データと実際のプレイ、またはデータ同士の因果関係の緻密さは、パワプロシリーズ本来のウリ。今回もすごいことになっているぞ。**

### 12 試合後の成績表示に打撃記録が追加

打球の飛んだ位置やボールを真芯でとらえた回数、ボール球を振った回数などを確認できるようになった。右打者、左打者別に検索できるのもうれしい。

### 13 調子による特殊能力の無効化

パラメーターの変化でしかなかった試合時の調子だが、『6』ではさらに、好調時にはマイナスの、不調時にはプラスの個人特殊能力が無効化されるようになった。

### 14 調子がエラー率にも影響

守備の名手でも調子の悪いときにはエラーをする。『6』では守備面にも、好不調の影響が現れるようになった。

### 15 追加・修正された特殊能力

《野手編》

三振男……2ストライク後、ミートカーソルが小さくなる。例：山崎(中)、清原(巨)、ニール(オ)、井口(ダ)

安定感……不調や絶不調時でも、それほど能力がダウンしない。　例：イチロー(オ)、坪井(神)

代打○……代打で打席に立ったときだけ、能力がアップする。　例：八木(神)、愛甲(中)、中根(横)

満塁男……満塁時に打席に立ったとき、特殊能力"パワーヒッター"相当の能力が備わる。例：駒田(横)

初球○……1ストライク取られるまで、能力が全体的にパワーアップする。　例：石井琢(横)、大豊(神)

《投手編》

尻上がり……先発で得点差が3点以内のとき、6回以降に能力が全体的にアップし、9回でさらに上昇。例：星野(オ)、三浦(横)

スロースターター……立ち上がり時に、全体的な能力が低下する。　例：小野(巨)、門倉(中)

四球男……3ボール後、コントロールがグッと低下する。例：小林(オ)、石井一(ヤ)、下柳(日)

投手安定感……不調や絶不調時でも、それほど能力がダウンしない。　例：野口(中)

投手威圧感……対戦打者の能力をダウンさせる。例：佐々木(横)

対左打者○……左打席の打者との対戦時、各能力がアップ。

対左打者×……左打席の打者との対戦時、各能力がダウン。

送球×……送球時の送球がそれやすくなる。

## MODE モード

**所要時間、プレイの醍醐味ともに対照的なふたつのモードが追加され、野球ゲームとしての幅がますます広がった『パワプロ6』。これまで以上にオトクなソフトになっているのだ。**

### 16 ホームラン競争

代表選手を選んで規定の投球回数のうちホームランを何本打てるかを競い合うモード。打球を追うカメラアングルの気持ち良さは、病みつきになってしまうぞ。

### 17 ドラマティックペナント

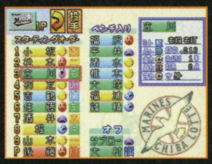
新たに追加されたこのモードではシーズン開幕前のキャンプ(全6クール)で、各選手の能力をアップすることができるほか、試合後には新聞記事風メッセージを表示するなど、このモードならではの演出が多数用意されている。

## ETC. その他

**上達すればするほど、プレイ中のスリルが薄れていくのは仕方のないこと、とあきらめていませんか？　『パワプロ6』では、各種オプション設定でいくらでもリスキーにできますよ。**

### 18 試合出場選手の増加

1チームの総人数は、前作同様30人(野手18人、投手12人)。そのかわり、ベンチ入り人数枠が、野手は14人から16人、投手は5人から6人へと拡大された。



### 19 各種演出の強化

ロージンバッグの白煙や、打球があげる土煙といった、演出が徹底された。音声面でも、ゲッツーコースに打球が飛ぶと、守備位置を表す数字をボールが転送される順番でコールされたり、ファールボールがスタンドに向かうと警笛の音が聞こえたりと、リアリティーの追求にぬかりはない。

### 20 ストライクゾーンを隠せる

ストライクゾーンを示す四角形の表示のON／OFFを、オプションで設定できるようになった。これが表示されないとなると、際どいコースへの投球がシビアになるのはもちろん、打撃時に際どいコースに来た球の見極めにもより熱がこもることになるのだ。打球落下地点の未表示程度じゃ満足できない本格志向のプレイヤーはぜひお試しあれ。

### 21 キャンプの打撃練習で投手を選べる

名もない打撃投手ではなく、実践的な球を投げるピッチャー相手にバッティング調整をしたい、という上級者のためにバッティングピッチャーの選択も可能になった。

### 22 キャンプの総合練習で各種データを記録・表示！

練習といえども、何らかの基準や目標がほしい、というわけで、総合守備練習では、取ったアウトカウントと防御率の表示が加わった。これでプレイの向上心もアップ!?

### 23 COMの思考がリニューアル

コンピューターの思考ルーチンが全般的に刷新された。プレイした感じでは、ピッチャーはストレートを主体とした投球の組み立てを心がけるようになり、バッターは緩急ある投球への対応力が鈍くなったようだ。COM戦ではストライクゾーンぎりぎりのスローボールがかなり効果的だぞ。

### 24 各画面で控え選手の確認が可能に

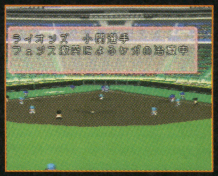
地味な変更点だが、試合中のスコア画面や投手データ画面で、控え選手の詳しいデータを確認できるようになった。

### 25 調子を隠せる

オプション設定で、調子を表す顔マークを隠してのプレイもできるようになった。これによって、実戦で起用して感覚的に把握するという通っぽいプレイが可能になった。

### 26 ケガの発生

デッドボール、横っ飛びなどのプレイの直後に赤い"！"が表示されたら、ケガ発生の合図。応急手当てで治らなかった場合、強制的に交替させられてしまう。



★1998 セントラルリーグ 第1位

# 横浜ベイスターズ

YOKOHAMA BAYSTARS

## マシンガン打線に死角なし！

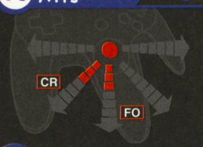
昨年他球団を苦しめたマシンガン打線がちゃんと再現されている!? 出る打者出る打者のミートカーソルがムクムク大きくなるさまは、まさにもののけの仕業のようだ。前半でリードしてしまえば、あとは鉄壁の継投策で逃げ切れる。1試合のベンチ入り選手の人数増加は、横浜にとってこのうえなくプラスに働いているようだ。

## PITHING STAFF 投手データ

最 最高球速　利 利き腕　フ フォーム　コ コントロール　ス スタミナ　特 特殊能力

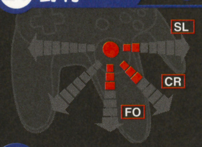
SL スライダー　HS 高速スライダー　CR カーブ　SC スローカーブ　FO フォーク　PM パーム　KN ナックル　VS Vスライダー　SF SFF　CU チェンジアップ　SK シンカー　SB スクリュー　SH シュート

**16 川村**　最 144　利 右投右打　フ オーバースロー



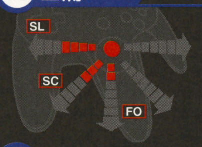

コ 164
ス 119
特 一発病、バント○、先発型

**21 野村**　最 141　利 左投左打　フ オーバースロー



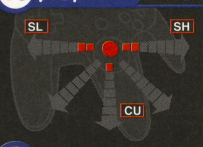

コ 194
ス 140
特 一発病、先発型

**18 三浦**　最 143　利 右投右打　フ オーバースロー



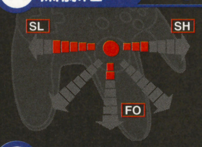

コ 146
ス 135
特 しりあがり、先発型

**19 戸叶**　最 145　利 右投右打　フ スリクオーター



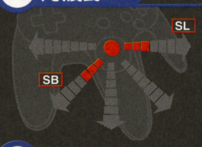

コ 153
ス 110
特 対左打者×、先発型、速球中心

**11 斎藤隆**　最 147　利 右投左打　フ オーバースロー



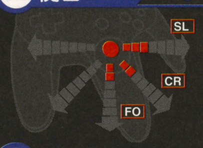

コ 200
ス 98
特 人気、先発型

**49 阿波野**　最 140　利 左投左打　フ スリクオーター



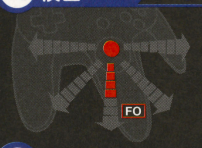

コ 129
ス 36
特 回復○、対左打者○

**12 関口**　最 138　利 左投左打　フ オーバースロー



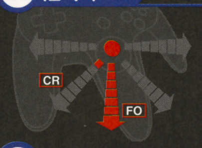

コ 154
ス 51
特

**43 横山**　最 148　利 右投右打　フ オーバースロー



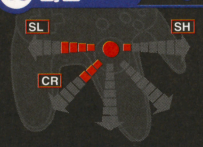

コ 162
ス 39
特 回復○

**22 佐々木**　最 150　利 右投右打　フ オーバースロー



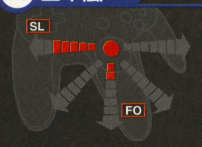

コ 235
ス 36
特 回復○、リリース○、ピンチ○、威圧感、安定感、人気、リリーフエース

**48 島田**　最 138　利 右投右打　フ オーバースロー



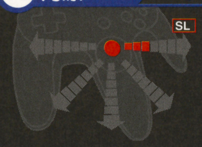

コ 151
ス 36
特 回復○

**13 五十嵐**　最 144　利 右投右打　フ オーバースロー




コ 184
ス 35
特 ピンチ○、短気、中継ぎエース

**15 河原**　最 142　利 左投左打　フ スリクオーター




コ 100
ス 32
特

## FIELD PLAYER 野手データ

位 守備位置　利 利き腕　フ フォーム　ミ ミートカーソル　パ パワー　走 走力　肩 肩力　守 守備力　特 特殊能力

| 背番号 | 選手 | 位 | 利 | フ | ミ | パ | 走 | 肩 | 守 | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 谷繁 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 3 | 112 | 10 | 14 | 12 | キャッチャー○、ブロック○ |
| 39 | 秋元 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 70 | 9 | 13 | 10 | 三振男 |
| 00 | 川崎 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 50 | 9 | 11 | 10 | |
| 5 | 石井琢 | 遊撃手 | 右投左打 | スタンダード | 5 | 96 | 15 | 15 | 15 | ※1 |
| 23 | ローズ | 二塁手 | 右投右打 | クラウチング | 6 | 125 | 10 | 11 | 12 | アベレージヒッター、広角打法、チャンス○ |
| 10 | 駒田 | 一塁手 | 左投左打 | スタンダード | 4 | 99 | 10 | 11 | 14 | チャンス○、満塁男、ケガしにくい |
| 1 | 進藤 | 三塁手(二) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 118 | 11 | 13 | 14 | |
| 0 | 万永 | 三塁手(遊) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 67 | 12 | 10 | 11 | チャンス○ |
| 4 | 新井 | 一塁手 | 右投両打 | スタンダード | 2 | 70 | 9 | 10 | 10 | |
| 53 | 石井義 | 三塁手 | 左投左打 | スタンダード | 2 | 62 | 10 | 9 | 9 | |
| 25 | 畠山 | 外野手(一) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 80 | 9 | 12 | 11 | |
| 38 | 川端 | 三塁手(一、外) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 58 | 10 | 10 | 12 | チャンス× |
| 7 | 鈴木尚 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 6 | 114 | 12 | 9 | 8 | ※2 |
| 2 | 波留 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 4 | 76 | 14 | 14 | 14 | 逆境○、内野安打、ヘッドスライディング、バント○ |
| 26 | 佐伯 | 外野手 | 左投左打 | スタンダード | 4 | 104 | 10 | 12 | 10 | チャンス○、体当たり、ムード○、人気、強振多用 |
| 6 | 中根 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 4 | 92 | 10 | 13 | 12 | 対左投手○、チャンス○、代打○、初球○ |
| 32 | 井上 | 外野手 | 左投左打 | スタンダード | 4 | 62 | 10 | 9 | 10 | 対左投手×、代打○、三振男 |
| 60 | 荒井 | 外野手 | 左投左打 | スタンダード | 3 | 90 | 7 | 8 | 6 | 代打の切り札 |

※1／アベレージヒッター、チャンス○、内野安打、盗塁○、初球○、バント○、ケガしにくい、人気　※2／アベレージヒッター、チャンス○、逆境○、内野安打、初球○、人気

★1998 セントラルリーグ 第2位

# 中日ドラゴンズ

CHUNICHI DRAGONS

球場セレクトは
ナゴヤドーム以外で

選手名だけを見れば、投手陣は安泰。それにしても、今中のデータの凋落ぶりはしかたがないとはいえ、淋しいものがある。野手陣も大きな穴がなく、期待が持てる。ゴメス、山崎が実戦で本来の力を出せれば、"貧打竜"の汚名ともオサラバできるぞ。あとはせっかくだから、愛甲、南渕といった元ロッテ組にも積極的に活躍の場を与えてあげよう。

## PITHING STAFF 投手データ

最 最高球速　利 利き腕　フ フォーム　コ コントロール　ス スタミナ　特 特殊能力

SL スライダー　HS 高速スライダー　CR カーブ　SC スローカーブ　FO フォーク　PM パーム　KN ナックル　VS Vスライダー　SF SFF　CU チェンジアップ　SK シンカー　SB スクリュー　SH シュート

| 背番号 | 選手 | 最 | 利 | フ | 変化球 | コ | ス | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 47 | 野口 | 144 | 左投左打 | スリークオーター | SL, CR, FO | 160 | 180 | 逃げ球、安定感、完投型、先発型 |
| 11 | 川上 | 147 | 右投右打 | オーバースロー | SL, SC, FO | 162 | 143 | 人気、先発型、速球中心 |
| 34 | 山本昌 | 138 | 左投左打 | スリークオーター | SH, SB, CR | 150 | 152 | しりあがり、牽制○、人気、完投型、先発型 |
| 25 | 門倉 | 145 | 右投右打 | オーバースロー | CR, FO | 110 | 133 | ピンチ×、逃げ球、スロースターター、完投型、先発型、速球中心 |
| 14 | 今中 | 140 | 左投左打 | オーバースロー | SC, FO | 120 | 80 | リリース○、ピンチ×、先発型 |
| 18 | 武田 | 143 | 右投左打 | スリークオーター | SL, SH, FO | 143 | 134 | |
| 21 | 正津 | 143 | 右投右打 | サイドスロー | SL, CR, SK | 160 | 75 | ピンチ○、対左打者×、牽制○ |
| 12 | 日笠 | 144 | 左投右打 | オーバースロー | SL, CR | 128 | 34 | ピンチ○、四球男 |
| 53 | 佐藤康 | 140 | 左投左打 | スリークオーター | SB, CR, PM | 145 | 36 | |
| 29 | 前田 | 140 | 左投左打 | オーバースロー | SL, CR, KN | 160 | 50 | 回復○、ランナー× |
| 26 | 落合 | 147 | 右投右打 | オーバースロー | SL, SH, FO | 175 | 55 | 回復○、ランナー×、ピンチ○、打球反応○、中継ぎエース |
| 20 | 宣 | 153 | 右投右打 | スリークオーター | HS, VS | 198 | 37 | リリーフエース、速球中心 |

## FIELD PLAYER 野手データ

位 守備位置　利 利き腕　フ フォーム　ミ ミートカーソル　パ パワー　走 走力　肩 肩力　守 守備力　特 特殊能力

| 背番号 | 選手 | 位 | 利 | フ | ミ | パ | 走 | 肩 | 守 | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 39 | 中村 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 3 | 86 | 9 | 14 | 13 | ※1 |
| 27 | 中野 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 70 | 10 | 10 | 10 | |
| 4 | ゴメス | 三塁手 | 右投右打 | クラウチング | 4 | 153 | 10 | 12 | 10 | ※2 |
| 6 | 久慈 | 遊撃手(二) | 右投左打 | スタンダード | 3 | 63 | 12 | 11 | 13 | チャンス× |
| 1 | 福留 | 遊撃手(三) | 右投左打 | スタンダード | 3 | 100 | 11 | 11 | 9 | 人気 |
| 9 | 愛甲 | 一塁手 | 左投左打 | スタンダード | 3 | 90 | 8 | 9 | 11 | 対左投手○、代打○、代打の切り札 |
| 31 | 南渕 | 三塁手(二、遊) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 63 | 10 | 10 | 10 | 代打○、三振男、代打の切り札、強振多用 |
| 49 | 種田 | 二塁手(遊) | 右投右打 | スタンダード | 4 | 80 | 11 | 10 | 9 | ケガしやすい |
| 54 | 神野 | 二塁手(三、遊) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 74 | 12 | 9 | 11 | ※3 |
| 3 | 立浪 | 二塁手(外、三) | 右投左打 | スタンダード | 4 | 95 | 12 | 11 | 14 | チャンス○、ケガしにくい、人気 |
| 8 | 李 | 遊撃手(外) | 右投右打 | スタンダード | 4 | 115 | 15 | 15 | 13 | ヘッドスライディング、盗塁○、送球×、人気、暴走 |
| 22 | 山崎 | 一塁手(外) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 155 | 8 | 10 | 8 | 三振男、人気 |
| 37 | 筒井 | 外野手(三、一) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 61 | 10 | 10 | 9 | 対左投手× |
| 23 | 関川 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 4 | 71 | 13 | 11 | 13 | ※4 |
| 99 | 井上 | 外野手 | 左投左打 | スタンダード | 3 | 110 | 11 | 13 | 11 | 対左投手×、チャンス×、強振多用、途中交代 |
| 58 | 大西 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 3 | 74 | 14 | 11 | 13 | 逆境○、守備要員、代走要員 |
| 40 | 益田 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 2 | 76 | 12 | 11 | 10 | チャンス○ |
| 00 | 山口 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 82 | 11 | 11 | 11 | チャンス×、バント○、守備要員 |

※1／チャンス×、送球○、キャッチャー○、ブロック○、ケガしにくい　※2／パワーヒッター、チャンス×、体当たり、ケガしやすい、強振多用　※3／対左投手○、三振男、バント○、ケガしやすい、強振多用　※4／ 対左投手○、内野安打、ヘッドスライディング、盗塁○、バント×

★1998 セントラルリーグ 第3位

# 読売ジャイアンツ

YOMIURI GIANTS

TOKYO YOMIURI GIANTS

松井のホームランはみんなの夢だ！

出戻り外国人ガルベス未登録の投手陣に不安こそあれ、野手は十分すぎるほど揃っている。守備と機動力を捨てて石井、広沢をスタメンに加えれば、世にも恐ろしい破壊力満点打線に。さすが30億円補強球団、ゲームではその効果がてきめんに表れる。ちなみにショートに新人の二岡を使うか、ベテランの川相を使うかであなたの性格がわかるぞ(ウソ)。

## PITHING STAFF 投手データ

最 最高球速　利 利き腕　フ フォーム　コ コントロール　ス スタミナ　特 特殊能力

SL スライダー　HS 高速スライダー　CR カーブ　SC スローカーブ　FO フォーク　PM パーム　KN ナックル　VS Vスライダー　SF SFF　CU チェンジアップ　SK シンカー　SB スクリュー　SH シュート

| 背番号 | 名前 | 最 | 利 | フ | 変化球 | コ | ス | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 斎藤雅 | 141 | 右投右打 | サイドスロー | SL, CR, SK | 170 | 145 | 回復×、リリース○、ケガしやすい、人気、先発型 |
| 18 | 桑田 | 144 | 右投右打 | オーバースロー | SL, SH, CR, SF | 173 | 160 | リリース○、勝ち運、打球反応○、対左打者×、牽制○、バント○、人気、完投型、先発型、桑田 |
| 20 | 入来弟 | 146 | 右投右打 | スリークオーター | SL, CR, FO | 160 | 84 | 先発型、速球中心 |
| 21 | 趙 | 148 | 右投右打 | スリークオーター | HS, FO | 157 | 164 | 完投型、先発型 |
| 28 | 岡島 | 144 | 左投左打 | スリークオーター | SL, CR | 109 | 96 | 四球男、先発型 |
| 47 | 小野 | 147 | 左投右打 | オーバースロー | CR, FO | 100 | 89 | ピンチ×、一発病、四球男、スロースターター、先発型、速球中心 |
| 26 | 西山 | 151 | 右投右打 | オーバースロー | CR, FO | 141 | 44 | 回復○、ケガしやすい、中継ぎエース |
| 31 | 三沢 | 143 | 右投右打 | スリークオーター | SL, CR, FO | 129 | 48 | 回復○ |
| 13 | 岡田 | 142 | 右投右打 | スリークオーター | SL, FO | 127 | 36 | ランナー×、ピンチ×、一発病 |
| 25 | 平松 | 145 | 左投左打 | オーバースロー | SL, CR | 121 | 37 | ランナー×、四球男 |
| 19 | 上原 | 146 | 右投右打 | オーバースロー | SL, FO | 135 | 81 | |
| 17 | 槙原 | 148 | 右投右打 | オーバースロー | SL, CR, FO | 168 | 60 | ランナー×、一発病、リリーフエース |

## FIELD PLAYER 野手データ

位 守備位置　利 利き腕　フ フォーム　ミ ミートカーソル　パ パワー　走 走力　肩 肩力　守 守備力　特 特殊能力

| 背番号 | 名前 | 位 | 利 | フ | ミ | パ | 走 | 肩 | 守 | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 村田真 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 3 | 95 | 8 | 11 | 10 | 対左投手○、ブロック○ |
| 39 | 吉原 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 76 | 11 | 11 | 9 | |
| 22 | 杉山 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 83 | 8 | 11 | 10 | 強振多用 |
| 23 | 柳沢 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 50 | 9 | 12 | 11 | |
| 0 | 川相 | 遊撃手 | 右投右打 | スタンダード | 3 | 66 | 11 | 11 | 12 | バント○ |
| 5 | 清原 | 一塁手 | 右投右打 | 神主 | 3 | 140 | 7 | 7 | 8 | パワーヒッター、体当たり、三振男、人気、強振多用 |
| 8 | 仁志 | 二塁手(三) | 右投右打 | スタンダード | 4 | 97 | 13 | 11 | 11 | 人気 |
| 2 | 元木 | 三塁手(遊、二) | 右投右打 | スタンダード | 4 | 96 | 9 | 11 | 10 | ※1 |
| 6 | 石井 | 三塁手(一) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 110 | 8 | 9 | 7 | ※2 |
| 7 | 二岡 | 遊撃手 | 右投右打 | スタンダード | 3 | 81 | 11 | 11 | 11 | |
| 10 | 広沢 | 外野手(一、三) | 右投右打 | スタンダード | 4 | 120 | 8 | 10 | 7 | ※3 |
| 00 | 後藤 | 外野手(三、一) | 右投左打 | スタンダード | 3 | 85 | 11 | 11 | 10 | チャンス×、バント×、暴走 |
| 55 | 松井 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 4 | 183 | 11 | 14 | 12 | ※4 |
| 24 | 高橋 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 5 | 129 | 12 | 13 | 14 | チャンス○、送球○、人気 |
| 35 | 清水 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 5 | 107 | 13 | 10 | 8 | 対左投手× |
| 32 | 永池 | 三塁手(遊、二) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 64 | 12 | 11 | 12 | 守備要員、代走要員 |
| 27 | 福王 | 二塁手 | 右投左打 | スタンダード | 2 | 70 | 8 | 10 | 11 | 対左投手× |
| 61 | 堀田 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 50 | 12 | 9 | 10 | 代走要員 |



※1／流し打ち、チャンス○、体当たり、バント×、ケガしやすい、途中交代　※2／代打○、ケガしやすい、代打の切り札、強振多用、途中交代　※3／広角打法、チャンス×、三振男、強振多用、途中交代　※4／パワーヒッター、送球×、三振男、威圧感、人気、強振多用

★1998 セントラルリーグ 第4位

# ヤクルトスワローズ

YAKULT SWALLOWS

## 生え抜きと外様選手のバランス良好

頼れる新外国人ペタジーニはいないけれど、ネームバリューのある選手がズラリと揃っているので層の薄さはとくに感じない。そして何といっても、長年オリックス仰木監督のもとで中途半端な扱いを受けていた高橋智の加入は、球団、選手個人ともにメリットが大きい。積極的にスタメン起用して、横浜の駒田みたいに新天地での復活を演じさせよう。

## PITHING STAFF 投手データ

最 最高球速 利 利き腕 フ フォーム コ コントロール ス スタミナ 特 特殊能力

SL スライダー HS 高速スライダー CR カーブ SC スローカーブ FO フォーク PM パーム KN ナックル VS Vスライダー SF SFF CU チェンジアップ SK シンカー SB スクリュー SH シュート

| 背番号 | 選手 | 最 | 利 | フ | 変化球 | コ | ス | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 石井一 | 153 | 左投左打 | オーバースロー | SH, CR, FO | 95 | 165 | リリース○、逃げ球、打球反応○、四球男、ムラッ気、チャンス○、対左投手×、人気、完投型、先発型、速球中心 |
| 17 | 川崎 | 148 | 右投右打 | オーバースロー | SL, SH, CR | 175 | 165 | 回復○、一発病、バント○、人気、完投型、先発型 |
| 21 | 伊藤智 | 150 | 右投右打 | オーバースロー | HS, VS | 145 | 95 | 負け運、ケガしやすい、先発型、速球中心 |
| 39 | 田畑 | 143 | 右投右打 | スリークオーター | SL, CR, CU | 139 | 115 | 一発病、対左打者×、牽制○、先発型 |
| 19 | 山部 | 142 | 左投左打 | スリークオーター | CR, FO | 115 | 62 | 先発型 |
| 45 | 山本 | 147 | 左投左打 | オーバースロー | CR, CU | 150 | 60 | |
| 64 | 高木 | 138 | 左投左打 | オーバースロー | SL, CR | 115 | 70 | しりあがり、四球男、スロースターター |
| 14 | 広田 | 145 | 右投左打 | オーバースロー | SL, SK, CU | 160 | 45 | リリーフエース |
| 49 | 松田 | 140 | 左投左打 | オーバースロー | SL, SB | 135 | 38 | |
| 22 | 高津 | 144 | 右投右打 | サイドスロー | CR, SK | 130 | 36 | ランナー×、リリース○、ピンチ×、人気 |
| 34 | 北川 | 146 | 右投右打 | オーバースロー | CR, KN | 165 | 77 | |
| 24 | エーカー | 146 | 右投右打 | オーバースロー | SL, FO | 135 | 116 | 四球男、対左打者○、先発型 |

## FIELD PLAYER 野手データ

位 守備位置 利 利き腕 フ フォーム ミ ミートカーソル パ パワー 走 走力 肩 肩力 守 守備力 特 特殊能力

| 背番号 | 選手 | 位 | 利 | フ | ミ | パ | 走 | 肩 | 守 | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 27 | 古田 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 4 | 98 | 11 | 15 | 15 | ※1 |
| 33 | カツノリ | 捕手(一) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 90 | 8 | 9 | 9 | |
| 8 | 辻 | 二塁手(一) | 右投右打 | スタンダード | 4 | 75 | 11 | 12 | 13 | 途中交代 |
| 28 | 城石 | 遊撃手(二) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 80 | 12 | 11 | 11 | 対左投手× |
| 1 | 池山 | 三塁手(遊) | 右投右打 | スタンダード | 4 | 125 | 11 | 13 | 12 | チャンス×、人気、強振多用 |
| 6 | 宮本慎 | 遊撃手(二、三) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 65 | 13 | 13 | 15 | 内野安打、バント○、守備要員、代走要員 |
| 7 | 小早川 | 一塁手 | 右投左打 | スタンダード | 2 | 90 | 7 | 9 | 10 | 強振多用 |
| 4 | 馬場 | 三塁手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 50 | 9 | 11 | 13 | 守備要員 |
| 41 | 稲葉 | 外野手(一) | 左投左打 | スタンダード | 4 | 90 | 13 | 12 | 12 | チャンス× |
| 5 | 土橋 | 二塁手(遊) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 93 | 12 | 13 | 14 | チャンス○、逆境○、バント○ |
| 25 | 副島 | 外野手(三、一) | 右投左打 | スタンダード | 3 | 90 | 11 | 11 | 11 | |
| 47 | 度会 | 一塁手(外、三) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 85 | 11 | 11 | 9 | チャンス× |
| 60 | 高橋智 | 外野手(一) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 95 | 8 | 8 | 8 | チャンス×、体当たり、強振多用 |
| 2 | 飯田 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 4 | 67 | 15 | 14 | 14 | チャンス○、送球○、バント○ |
| 31 | 真中 | 外野手 | 左投左打 | スタンダード | 4 | 86 | 14 | 13 | 13 | 内野安打、ケガしにくい、代走要員 |
| 00 | 佐藤 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 70 | 11 | 13 | 11 | 守備要員 |
| 35 | 三木 | 遊撃手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 50 | 9 | 10 | 9 | |
| 48 | 岩村 | 三塁手(一) | 右投左打 | スタンダード | 2 | 50 | 8 | 9 | 9 | |

※1／チャンス○、送球○、キャッチャー◎、ブロック○、人気

★1998 セントラルリーグ 第5位

# 広島東洋カープ

HIROSHIMA TOYO CARP

## キャンプでは地獄の特訓を敢行せよ

江藤、前田、金本といったミートカーソルを強振モードにしたくなる選手がズラリと並んでいる中軸打者がすべて……といったら失礼？　投手陣は先発、中継ぎ、抑えともにコレだという柱になる選手が不在で、野手も、控え選手の地味さはどうにも払拭できない。持久戦になると脆さを露呈するので、すべての回で得点をゲットするつもりでプレイせよ。

## PITHING STAFF 投手データ

最 最高球速　利 利き腕　フ フォーム　コ コントロール　ス スタミナ　特 特殊能力

SL スライダー　HS 高速スライダー　CR カーブ　SC スローカーブ　FO フォーク　PM パーム　KN ナックル　VS Vスライダー　SF SFF　CU チェンジアップ　SK シンカー　SB スクリュー　SH シュート

| 背番号 | 選手 | 最 | 利 | フ | コ | ス | 変化球 | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 18 | 佐々岡 | 145 | 右投右打 | オーバースロー | 159 | 107 | SL, CR, FO | 人気、先発型 |
| 43 | ミンチー | 145 | 右投右打 | スリークオーター | 166 | 161 | SL, SK, CU | 回復○、牽制○、先発型 |
| 11 | 紀藤 | 144 | 右投右打 | オーバースロー | 146 | 103 | SL, CR, FO | ピンチ×、一発病、バント○、ムラッ気 |
| 16 | 山内 | 141 | 右投右打 | 山内 | 122 | 92 | SL, FO | 寸前×、リリース○、一発病、先発型 |
| 15 | 黒田 | 148 | 右投右打 | スリークオーター | 122 | 67 | SL, FO | 寸前×、ランナー×、四球男、対左打者×、先発型 |
| 14 | 澤崎 | 142 | 右投右打 | オーバースロー | 119 | 50 | SL, CR, FO | 四球男、対左打者○、先発型 |
| 54 | 河野 | 141 | 右投右打 | オーバースロー | 100 | 54 | SL, FO | ランナー×、対左打者× |
| 29 | 小林幹 | 147 | 右投右打 | オーバースロー | 160 | 42 | SL, CR, FO | 回復○、リリース○、ピンチ○、人気、リリーフエース |
| 23 | 横山 | 150 | 右投右打 | オーバースロー | 138 | 58 | CR, FO | ケガしやすい、中継ぎエース |
| 22 | 高橋建 | 146 | 左投左打 | スリークオーター | 120 | 80 | SL, CR, FO | |
| 30 | 玉木重 | 145 | 右投右打 | オーバースロー | 134 | 67 | SL, FO | 回復○、ピンチ× |
| 49 | 菊地原 | 143 | 左投左打 | オーバースロー | 100 | 41 | SL, CR, FO | |

## FIELD PLAYER 野手データ

位 守備位置　利 利き腕　フ フォーム　ミ ミートカーソル　パ パワー　走 走力　肩 肩力　守 守備力　特 特殊能力

| 背番号 | 選手 | 位 | 利 | フ | ミ | パ | 走 | 肩 | 守 | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 32 | 西山 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 70 | 10 | 13 | 13 | チャンス×、バント○ |
| 28 | 瀬戸 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 3 | 84 | 10 | 13 | 12 | 対左投手× |
| 60 | 田村 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 61 | 10 | 10 | 10 | |
| 7 | 野村 | 遊撃手 | 右投左打 | スタンダード | 4 | 106 | 13 | 13 | 12 | |
| 33 | 江藤 | 三塁手 | 右投右打 | スタンダード | 3 | 155 | 11 | 12 | 10 | パワーヒッター、チャンス×、三振男、人気、強振多用 |
| 00 | 笘篠 | 二塁手 | 右投両打 | スタンダード | 3 | 85 | 12 | 11 | 11 | 対左投手○、チャンス× |
| 6 | 浅井 | 一塁手 | 左投左打 | スタンダード | 4 | 101 | 10 | 10 | 11 | チャンス○、代打の切り札、途中交代 |
| 5 | 町田 | 一塁手 | 右投右打 | スタンダード | 3 | 100 | 9 | 9 | 8 | 代打の切り札、途中交代 |
| 4 | 兵動 | 二塁手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 60 | 11 | 11 | 9 | |
| 34 | 嶋 | 一塁手 | 左投左打 | スタンダード | 2 | 75 | 9 | 10 | 9 | |
| 0 | 木村 | 外野手(二,遊) | 右投両打 | スタンダード | 3 | 54 | 14 | 11 | 9 | 対左投手○、代走要員 |
| 44 | 福地 | 二塁手(外) | 右投両打 | スタンダード | 2 | 65 | 13 | 9 | 9 | 盗塁○、代走要員 |
| 9 | 緒方 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 6 | 112 | 15 | 14 | 15 | 逆境○、初球○、ケガしやすい、人気 |
| 1 | 前田 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 6 | 137 | 10 | 13 | 14 | ※1 |
| 10 | 金本 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 3 | 140 | 13 | 11 | 11 | パワーヒッター、逆境○、三振男、強振多用 |
| 31 | 小畑 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 50 | 9 | 10 | 10 | |
| 52 | 玉木朋 | 遊撃手(二) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 55 | 10 | 10 | 9 | |
| 37 | 野々垣 | 遊撃手(二,三) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 70 | 12 | 9 | 10 | |

※1／アベレージヒッター、チャンス○、盗塁×、威圧感、ケガしやすい、人気

★1998 セントラルリーグ 第6位

# 阪神タイガース

HANSHIN TIGERS

## ID野球は気にせずに……ね!?

監督の交代劇は選手データになんら影響ナシ。新庄は野手に専念させたほうが良さそうです（実際、投手登録できないし）。昨年活躍した振り子打法ルーキー、坪井の加入でクリーンアップ以外のオーダーはだいぶ安定感が増したものの、現時点では未知数の新外国人2選手と、確実性に欠ける大豊の打順をどうするかが頭の悩ませどころだ。

## PITHING STAFF 投手データ

最 最高球速　利 利き腕　フ フォーム　コ コントロール　ス スタミナ　特 特殊能力

SL スライダー　HS 高速スライダー　CR カーブ　SC スローカーブ　FO フォーク　PM パーム　KN ナックル　VS Vスライダー　SF SFF　CU チェンジアップ　SK シンカー　SB スクリュー　SH シュート

| 背番号 | 選手 | 最 | 利 | フ | 変化球 | コ | ス | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 18 | 藪 | 145 | 右投右打 | オーバースロー | HS, FO | 148 | 147 | バント○、人気、先発型 |
| 19 | 川尻 | 140 | 右投右打 | サイドスロー | SL, CR, SK, CU | 164 | 145 | 寸前×、ピンチ○、先発型、変化球中心 |
| 1 | 中込 | 140 | 右投右打 | オーバースロー | HS, CR, FO | 155 | 117 | 一発病、先発型 |
| 69 | メイ | 140 | 左投左打 | オーバースロー | SL, CR, CU | 132 | 100 | 負け運、先発型 |
| 15 | 湯舟 | 140 | 左投左打 | オーバースロー | SL, FO | 134 | 81 | ランナー×、対左打者○、バント○ |
| 21 | 山村 | 142 | 右投右打 | オーバースロー | SL, CU | 128 | 72 | 寸前× |
| 51 | 井上 | 142 | 右投右打 | オーバースロー | SL, CR, FO | 130 | 76 | 寸前×、ランナー× |
| 26 | 竹内 | 142 | 右投右打 | オーバースロー | SL, FO | 119 | 70 | ランナー×、対左打者× |
| 13 | 葛西 | 139 | 右投右打 | アンダースロー | CR, SK | 135 | 35 | 回復○、ピンチ○ |
| 47 | 伊藤 | 140 | 右投右打 | サイドスロー | SL, CR, SK | 165 | 36 | 回復○、ピンチ○、対左打者×、中継ぎエース |
| 14 | 弓長 | 138 | 左投左打 | オーバースロー | SB, CR | 110 | 20 | 回復○、逃げ球、対左打者○ |
| 49 | リベラ | 150 | 右投右打 | オーバースロー | SL, CR, FO | 160 | 35 | 対左打者×、リリーフエース |

## FIELD PLAYER 野手データ

位 守備位置　利 利き腕　フ フォーム　ミ ミートカーソル　パ パワー　走 走力　肩 肩力　守 守備力　特 特殊能力

| 背番号 | 選手 | 位 | 利 | フ | ミ | パ | 走 | 肩 | 守 | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 39 | 矢野 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 82 | 10 | 12 | 10 | バント○、途中交代 |
| 27 | 山田 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 53 | 9 | 11 | 10 | チャンス×、途中交代 |
| 6 | 和田 | 二塁手(三) | 右投右打 | スタンダード | 4 | 78 | 11 | 10 | 13 | 流し打ち、チャンス× |
| 7 | 今岡 | 遊撃手(二) | 右投右打 | スタンダード | 5 | 87 | 11 | 13 | 11 | チャンス○、バント○、人気 |
| 55 | 大豊 | 一塁手 | 左投左打 | 一本足 | 2 | 125 | 7 | 9 | 5 | チャンス×、体当たり、三振男、初球○、途中交代 |
| 61 | ブロワーズ | 三塁手 | 右投右打 | クラウチング | 3 | 105 | 9 | 12 | 10 | 三振男 |
| 3 | 八木 | 一塁手 | 右投右打 | スタンダード | 4 | 80 | 11 | 10 | 9 | チャンス○、代打○、代打の切り札、途中交代 |
| 37 | 風岡 | 二塁手(三) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 61 | 12 | 10 | 11 | チャンス×、守備要員、代走要員 |
| 42 | ジョンソン | 一塁手(外) | 左投左打 | クラウチング | 3 | 100 | 9 | 11 | 9 | 三振男 |
| 54 | 平塚 | 外野手(一) | 右投右打 | スタンダード | 4 | 86 | 9 | 11 | 9 | 逆境○、ケガしやすい、代打の切り札、途中交代 |
| 25 | 濱中 | 外野手(三) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 82 | 11 | 11 | 10 | |
| 32 | 坪井 | 外野手 | 左投左打 | 振り子 | 6 | 76 | 13 | 11 | 12 | ※1 |
| 24 | 桧山 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 1 | 133 | 11 | 12 | 10 | チャンス×、三振男、強振多用 |
| 5 | 新庄 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 1 | 109 | 14 | 15 | 14 | チャンス×、盗塁×、ケガしにくい、人気、強振多用 |
| 8 | 佐々木 | 外野手 | 左投左打 | 一本足 | 3 | 89 | 11 | 10 | 11 | チャンス○、体当たり |
| 9 | 北川 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 70 | 9 | 11 | 11 | |
| 2 | 平尾 | 二塁手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 57 | 11 | 11 | 10 | チャンス×、バント×、守備要員、代走要員 |
| 12 | 星野 | 三塁手(遊) | 右投左打 | スタンダード | 2 | 67 | 11 | 11 | 10 | 守備要員 |

※1／アベレージヒッター、内野安打、三振男、初球○、安定感、人気

★1998 パシフィックリーグ 第1位

# 西武ライオンズ

SEIBU LIONS

デニーの長髪は再現されていません

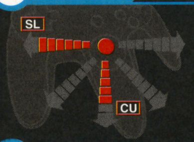
昨年のリーグ覇者だけあって、さすがに選手の層が厚い。はっきりいって新外国人（シアンフロッコ、ブロッサー）、いなくても困りません。松井を斬り込み隊長に、機動力を生かした野球を心がけよう。注目の新戦力、松坂は、調子次第では十分に完投能力あり。150km/hを越える速球と高速スライダーの組み合わせで三振の山を築くことも夢ではない。

## PITHING STAFF 投手データ

最 最高球速　利 利き腕　フ フォーム　コ コントロール　ス スタミナ　特 特殊能力

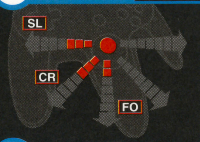
SL スライダー　HS 高速スライダー　CR カーブ　SC スローカーブ　FO フォーク　PM パーム　KN ナックル　VS Vスライダー　SF SFF　CU チェンジアップ　SK シンカー　SB スクリュー　SH シュート

### 13 西口
最148 利 右投右打 フ スリークオーター



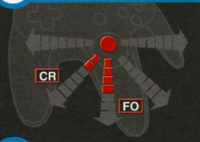

コ 142 / ス 150
特 牽制○、ムラッ気、完投型、先発型

### 14 石井
最152 利 右投右打 フ オーバースロー



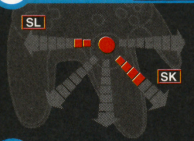

コ 170 / ス 110
特 寸前×、ピンチ○、対左打者×、先発型、速球中心

### 43 横田
最142 利 右投左打 フ オーバースロー



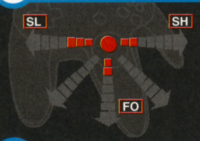

コ 151 / ス 132
特 一発病、先発型

### 16 潮崎
最144 利 右投右打 フ サイドスロー



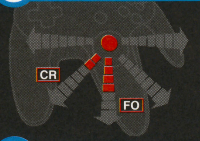

コ 172 / ス 107
特 牽制○、人気、先発型

### 17 新谷
最144 利 右投右打 フ スリークオーター



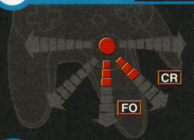

コ 152 / ス 111
特 先発型

### 19 森
最150 利 右投右打 フ オーバースロー



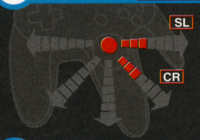

コ 111 / ス 57
特 回復○、四球男、速球中心

### 28 竹下
最144 利 左投左打 フ オーバースロー



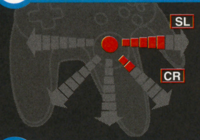

コ 114 / ス 38
特

### 29 杉山
最140 利 左投左打 フ オーバースロー



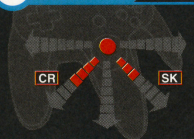

コ 139 / ス 18
特

### 34 橋本
最144 利 左投左打 フ オーバースロー



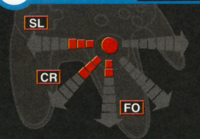

コ 136 / ス 30
特 回復○、ケガしにくい、中継ぎエース

### 36 デニー
最150 利 右投右打 フ サイドスロー



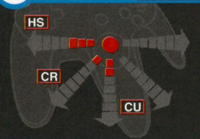

コ 195 / ス 45
特 回復○、リリーフエース

### 21 西崎
最144 利 右投右打 フ オーバースロー




コ 166 / ス 30
特 ケガしやすい

### 18 松坂
最151 利 右投右打 フ オーバースロー




コ 130 / ス 100
特 人気

## FIELD PLAYER 野手データ

位 守備位置　利 利き腕　フ フォーム　ミ ミートカーソル　パ パワー　走 走力　肩 肩力　守 守備力　特 特殊能力

| 番号 | 名前 | 位 | 利 | フ | ミ | パ | 走 | 肩 | 守 | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 27 | 伊東 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 3 | 99 | 10 | 12 | 13 | キャッチャー◎、ブロック○ |
| 5 | 中嶋 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 90 | 10 | 15 | 11 | チャンス× |
| 22 | 和田 | 捕手(外) | 右投右打 | スタンダード | 4 | 90 | 12 | 13 | 10 | |
| 7 | 松井 | 遊撃手 | 右投両打 | スタンダード | 5 | 109 | 15 | 15 | 14 | ※1 |
| 10 | 高木大 | 一塁手 | 右投左打 | スタンダード | 4 | 120 | 13 | 11 | 13 | ムラッ気、ケガしにくい |
| 8 | 鈴木 | 三塁手 | 右投左打 | スタンダード | 4 | 129 | 8 | 12 | 9 | 体当たり、威圧感、ケガしにくい、途中交代 |
| 24 | 金村 | 一塁手 | 右投右打 | スタンダード | 3 | 82 | 7 | 10 | 7 | 対左投手○、代打の切り札 |
| 40 | 高木浩 | 二塁手(三) | 右投左打 | スタンダード | 2 | 76 | 12 | 10 | 12 | 盗塁×、バント○ |
| 6 | 田辺 | 二塁手(三) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 92 | 10 | 11 | 11 | チャンス○ |
| 57 | 上田 | 三塁手(二､遊) | 右投両打 | スタンダード | 3 | 50 | 11 | 11 | 11 | 守備要員 |
| 30 | 原井 | 二塁手(遊､外) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 70 | 12 | 9 | 11 | 守備要員 |
| 37 | 大友 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 3 | 76 | 14 | 12 | 13 | バント○ |
| 51 | 小関 | 外野手 | 左投左打 | スタンダード | 4 | 76 | 13 | 12 | 13 | バント○ |
| 23 | 大塚 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 4 | 82 | 12 | 11 | 11 | |
| 44 | 清水 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 4 | 70 | 14 | 12 | 12 | 盗塁○、守備要員、代走要員 |
| 0 | 河田 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 3 | 62 | 13 | 11 | 12 | 対左投手×、守備要員、代走要員 |
| 55 | 垣内 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 95 | 10 | 11 | 9 | ケガしやすい、強振多用 |
| 61 | 古屋 | 二塁手(外) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 50 | 10 | 9 | 9 | |

※1／アベレージヒッター、内野安打、盗塁○、初球○、ケガしにくい、人気

★1998 パシフィックリーグ 第2位

# 日本ハムファイターズ

NIPPON HAM FIGHTERS

打撃の破壊力なら
トップクラス!

ブルックスに代わる新加入した外国人選手、フランクリンの未登録は、ビッグバン打線を売り物にする球団としてはとても痛い。東スポに「田中とウィルソンと合わせて"肉だんご三兄弟"だ!」というヨタ記事も掲載されたことだし、早期の追加公式データ発表を望む。投手陣は、肝心の岩本のデータが芳しくないのを筆頭に、大いに不安アリ。

## PITHING STAFF 投手データ

最 最高球速　利 利き腕　フ フォーム　コ コントロール　ス スタミナ　特 特殊能力

SL スライダー　HS 高速スライダー　CR カーブ　SC スローカーブ　FO フォーク　PM パーム　KN ナックル　VS Vスライダー　SF SFF　CU チェンジアップ　SK シンカー　SB スクリュー　SH シュート

| 背番号 | 選手名 | 最 | 利 | フ | 変化球 | コ | ス | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 18 | 岩本 | 144 | 右投右打 | スリークオーター | SL、SC、FO | 153 | 160 | 一発病、しりあがり、人気、完投型、先発型、変化球中心 |
| 47 | 関根 | 140 | 右投右打 | オーバースロー | SL、CR、FO | 168 | 136 | 一発病、先発型 |
| 35 | 今関 | 144 | 右投左打 | スリークオーター | SL、CR、FO | 158 | 124 | 先発型 |
| 16 | 金村 | 146 | 右投右打 | オーバースロー | SL、SH、FO | 174 | 120 | 先発型 |
| 29 | 芝草 | 142 | 右投左打 | オーバースロー | SL、CR、FO | 127 | 147 | 一発病、牽制○、ムラッ気、先発型 |
| 26 | 黒木 | 148 | 右投右打 | オーバースロー | SL、FO | 133 | 38 | 四球男、対左打者×、中継ぎエース、速球中心 |
| 12 | 沼田 | 138 | 右投右打 | サイドスロー | SL、CR、SK | 120 | 89 | 四球男、対左打者×、先発型 |
| 24 | 下柳 | 143 | 左投左打 | オーバースロー | SL、CR、FO | 129 | 41 | 回復○、四球男、安定感、ケガしにくい、人気、中継ぎエース |
| 23 | シュールストロム | 150 | 右投右打 | オーバースロー | SC | 140 | 30 | 回復○、四球男、ムラッ気、リリーフエース、速球中心 |
| 27 | 石井 | 140 | 右投右打 | オーバースロー | SL、SH、PM | 153 | 45 | ランナー×、ピンチ× |
| 14 | 高橋 | 139 | 左投左打 | スリークオーター | SL、SB、CR | 160 | 35 | 対左打者○、中継ぎエース、変化球中心 |
| 49 | オレラーノ | 141 | 左投左打 | オーバースロー | SL、CR、CU | 110 | 52 | 四球男、中継ぎエース、変化球中心 |

## FIELD PLAYER 野手データ

位 守備位置　利 利き腕　フ フォーム　ミ ミートカーソル　パ パワー　走 走力　肩 肩力　守 守備力　特 特殊能力

| 背番号 | 選手名 | 位 | 利 | フ | ミ | パ | 走 | 肩 | 守 | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 54 | 野口 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 105 | 12 | 13 | 12 | 対左投手×、キャッチャー○、強振多用 |
| 31 | 田口 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 68 | 8 | 11 | 10 | 強振多用 |
| 2 | 小笠原 | 捕手(一) | 右投左打 | スタンダード | 4 | 73 | 11 | 10 | 9 | 代打の切り札 |
| 6 | 田中 | 一塁手(遊) | 右投右打 | 一本足 | 4 | 145 | 11 | 12 | 13 | ※1 |
| 30 | 金子 | 二塁手(遊) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 76 | 13 | 13 | 15 | バント○ |
| 8 | 片岡 | 三塁手 | 右投左打 | スタンダード | 5 | 122 | 11 | 12 | 13 | 安定感、ケガしにくい、人気 |
| 4 | 奈良原 | 遊撃手(二、三) | 右投右打 | スタンダード | 4 | 65 | 14 | 12 | 13 | 盗塁○、バント○ |
| 43 | 西 | 二塁手(三) | 右投右打 | スタンダード | 4 | 90 | 9 | 9 | 10 | チャンス× |
| 66 | 西浦 | 外野手(一) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 140 | 13 | 11 | 12 | 対左投手○、三振男、強振多用 |
| 48 | 本西 | 外野手(三) | 右投右打 | スタンダード | 1 | 50 | 12 | 12 | 14 | 守備要員 |
| 44 | 上田 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 3 | 77 | 12 | 14 | 11 | チャンス× |
| 5 | 井出 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 94 | 14 | 13 | 14 | 対左投手○、バント○、代走要員、強振多用 |
| 15 | ウィルソン | 外野手 | 左投左打 | クラウチング | 3 | 170 | 11 | 9 | 8 | ※2 |
| 28 | 橋上 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 4 | 70 | 11 | 10 | 9 | 対左投手○、チャンス× |
| 3 | 秦 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 2 | 80 | 9 | 9 | 7 | 代打の切り札 |
| 7 | 中村 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 70 | 8 | 9 | 12 | |
| 55 | 根本 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 2 | 70 | 8 | 9 | 9 | ケガしやすい、代打の切り札 |
| 58 | 荒井昭 | 一塁手 | 右投左打 | スタンダード | 2 | 60 | 9 | 9 | 8 | |

※1／パワーヒッター、三振男、ケガしやすい、人気、強振多用　※2／パワーヒッター、チャンス○、体当たり、三振男、威圧感、強振多用

★1998 パシフィックリーグ 第3位

# オリックスブルーウェーブ

ORIX BLUE WAVE

## ネコの目打線は基本中の基本

ひょっとしたらゲームに登録されるのが今年で最後かもしれないイチロー。悔いの残らぬよう(?)ハデに活躍させよう。バッティングオーダーは、田口、ニール、藤井、そしてイチローは固定としても、それ以外は調子次第で流動的に起用して、各選手の線の細さをカバーしよう。なお技巧派を自称するプレイヤーは、星野で完封試合に挑戦するべし。

## PITHING STAFF 投手データ

最 最高球速　利 利き腕　フ フォーム　コ コントロール　ス スタミナ　特 特殊能力

SL スライダー　HS 高速スライダー　CR カーブ　SC スローカーブ　FO フォーク　PM パーム　KN ナックル　VS Vスライダー　SF SFF　CU チェンジアップ　SK シンカー　SB スクリュー　SH シュート

| 背番号 | 選手 | 最 | 利 | フ | コ | ス | 特 | Pitches |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 28 | 星野 | 128 | 左投左打 | オーバースロー | 154 | 137 | リリース○、一発病、しりあがり、打球反応○、スロースターター、人気、先発型 | SC, FO |
| 22 | 小林 | 145 | 右投右打 | スリークオーター | 134 | 99 | 四球男、先発型 | SL, SH, CR |
| 15 | 金田 | 142 | 左投左打 | オーバースロー | 176 | 97 | 寸前×、先発型 | SL, CR, CU |
| 33 | 平井 | 147 | 右投右打 | オーバースロー | 162 | 84 | 速球中心 | HS, FO |
| 1 | 加藤 | 142 | 右投右打 | スリークオーター | 178 | 121 | しりあがり、スロースターター | SL, SH, PM |
| 26 | 伊藤 | 143 | 右投右打 | スリークオーター | 118 | 88 | ケガしやすい | SL, FO |
| 36 | マーク | 145 | 左投左打 | オーバースロー | 147 | 88 | ランナー×、先発型 | CR, CU |
| 41 | 高橋功 | 141 | 右投右打 | スリークオーター | 161 | 68 | 対左打者× | SL, SH, CR |
| 17 | カズ | 147 | 右投右打 | オーバースロー | 115 | 42 | 四球男 | SL, CR |
| 12 | 水尾 | 142 | 左投左打 | オーバースロー | 166 | 20 | 回復○、ピンチ○、対左打者○、安定感、中継ぎエース | SH, SL, SB |
| 43 | 鈴木 | 144 | 右投右打 | サイドスロー | 122 | 37 | 中継ぎエース、変化球中心 | SL, SH, SK |
| 38 | ウィン | 145 | 右投右打 | オーバースロー | 138 | 54 | 牽制○、リリーフエース | HS, SK, CU |

## FIELD PLAYER 野手データ

位 守備位置　利 利き腕　フ フォーム　ミ ミートカーソル　パ パワー　走 走力　肩 肩力　守 守備力　特 特殊能力

| 背番号 | 選手 | 位 | 利 | フ | ミ | パ | 走 | 肩 | 守 | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 三輪 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 76 | 10 | 12 | 11 | |
| 47 | 日高 | 捕手 | 右投左打 | スタンダード | 2 | 79 | 11 | 12 | 10 | 対左投手○ |
| 52 | 大島 | 二塁手(三,遊) | 右投両打 | スタンダード | 4 | 92 | 13 | 12 | 13 | チャンス○、ヘッドスライディング、バント○ |
| 23 | 小川 | 遊撃手(一,二) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 95 | 10 | 11 | 12 | 強振多用 |
| 99 | ニール | 一塁手 | 右投左打 | クラウチング | 4 | 158 | 7 | 9 | 6 | パワーヒッター、体当たり、三振男、途中交代 |
| 25 | 佐竹 | 三塁手(二) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 65 | 10 | 11 | 11 | ケガしやすい、守備要員 |
| 31 | 塩崎 | 遊撃手(二) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 78 | 11 | 10 | 11 | 対左投手○、バント×、ケガしやすい、代走要員 |
| 3 | ドネルス | 一塁手(三) | 右投左打 | クラウチング | 3 | 103 | 8 | 10 | 7 | 対左投手×、チャンス×、途中交代 |
| 56 | 福留 | 二塁手(三,遊) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 85 | 11 | 9 | 9 | |
| 6 | 田口 | 外野手(二,遊) | 右投右打 | スタンダード | 4 | 94 | 14 | 15 | 14 | 盗塁×、送球○、バント○、人気 |
| 8 | 藤井 | 一塁手(外) | 右投左打 | スタンダード | 3 | 143 | 9 | 10 | 8 | ※1 |
| 29 | 五十嵐 | 三塁手(二,外) | 右投左打 | スタンダード | 2 | 86 | 11 | 12 | 12 | 代打○、代打の切り札、守備要員 |
| 51 | イチロー | 外野手 | 右投左打 | 振り子 | 7 | 114 | 15 | 15 | 14 | ※2 |
| 10 | 谷 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 4 | 93 | 12 | 12 | 13 | 対左投手×、バント×、守備要員、代走要員 |
| 5 | プリアム | 外野手 | 右投右打 | クラウチング | 4 | 134 | 11 | 11 | 9 | 体当たり、ムラッ気、途中交代 |
| 00 | 広永 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 2 | 90 | 9 | 10 | 7 | 代打の切り札、強振多用、途中交代 |
| 9 | 嘉勢 | 外野手 | 左投左打 | スタンダード | 2 | 50 | 11 | 11 | 11 | 守備要員、代走要員 |
| 37 | 高橋信 | 捕手 | 右投左打 | スタンダード | 2 | 62 | 9 | 11 | 9 | |

※1／パワーヒッター、チャンス○、三振男、代打の切り札、途中交代　※2／アベレージヒッター、流し打ち、対左投手○、チャンス○、内野安打、送球○、満塁男、初球○、威圧感、安定感、ケガしにくい、人気、イチロー

★1998 パシフィックリーグ 第3位

# 福岡ダイエーホークス

FUKUOKA DAIEI HAWKS

これにあぶさんが加われば……

井口、城島といった若手の台頭もあって、オーダー不動の純国産打線はパンチ力十分。小久保はもちろん、吉永や柴原も何の問題もなく名を連ねていますよ。唯一の問題は、コレという中継ぎ・抑えのエースがいないこと。先発陣にしても頼れるのは工藤と西村だけという状態なので、ペナントモードなど長期的なプレイでは苦戦することになりそうだ。

## PITHING STAFF 投手データ

最 最高球速　利 利き腕　フ フォーム　コ コントロール　ス スタミナ　特 特殊能力

SL スライダー　HS 高速スライダー　CR カーブ　SC スローカーブ　FO フォーク　PM パーム　KN ナックル　VS Vスライダー　SF SFF　CU チェンジアップ　SK シンカー　SB スクリュー　SH シュート

| 背番号 | 名前 | 最 | 利 | フ | 変化球 | コ | ス | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 47 | 工藤 | 144 | 左投左打 | オーバースロー | SL, CR, FO | 177 | 128 | 牽制○、人気、先発型 |
| 38 | 西村 | 142 | 右投右打 | オーバースロー | SL, SH, CR | 127 | 136 | ピンチ○、先発型 |
| 34 | 吉武 | 144 | 右投右打 | オーバースロー | SL, CR, FO | 158 | 114 | ランナー×、ピンチ×、先発型 |
| 13 | ヒデカズ | 143 | 右投右打 | オーバースロー | HS, CR, FO | 125 | 101 | ランナー×、先発型 |
| 21 | 山崎 | 143 | 右投左打 | オーバースロー | SL, SH, CR | 124 | 85 | スロースターター、先発型 |
| 16 | 篠原 | 145 | 左投左打 | オーバースロー | SL, CR | 115 | 40 | 回復○、ランナー×、逃げ球、対左打者× |
| 18 | 松 | 146 | 左投左打 | スリークオーター | SH, SL, FO | 150 | 80 | |
| 45 | 岡本 | 145 | 右投右打 | スリークオーター | HS, CR, FO | 160 | 30 | ピンチ○、リリーフエース |
| 37 | 佐久本 | 138 | 左投左打 | オーバースロー | SL, CR | 149 | 60 | 寸前×、一発病、スロースターター |
| 22 | 長冨 | 140 | 右投右打 | スリークオーター | SL, SH | 140 | 20 | |
| 49 | 吉田 | 140 | 左投左打 | オーバースロー | SL, CR, PM | 165 | 33 | 回復○、中継ぎエース |
| 41 | 倉野 | 142 | 右投右打 | オーバースロー | CR, VS | 119 | 41 | 対左打者× |

## FIELD PLAYER 野手データ

位 守備位置　利 利き腕　フ フォーム　ミ ミートカーソル　パ パワー　走 走力　肩 肩力　守 守備力　特 特殊能力

| 背番号 | 名前 | 位 | 利 | フ | ミ | パ | 走 | 肩 | 守 | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 城島 | 捕手(一) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 131 | 10 | 13 | 11 | ブロック○、人気 |
| 30 | 内之倉 | 捕手(一、三) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 90 | 7 | 11 | 12 | 三振男 |
| 27 | 吉永 | 一塁手 | 右投左打 | スタンダード | 3 | 124 | 9 | 11 | 9 | 対左投手○、チャンス×、体当たり、途中交代 |
| 9 | 小久保 | 三塁手(一) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 140 | 11 | 12 | 10 | パワーヒッター、強振多用 |
| 7 | 井口 | 遊撃手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 135 | 12 | 13 | 12 | ※1 |
| 8 | 浜名 | 二塁手(遊) | 右投左打 | スタンダード | 4 | 80 | 14 | 12 | 12 | 対左投手×、チャンス×、バント○、人気 |
| 6 | 湯上谷 | 三塁手(二) | 右投右打 | スタンダード | 4 | 73 | 12 | 11 | 12 | 対左投手×、盗塁×、守備要員 |
| 4 | 柳田 | 三塁手(二、一) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 61 | 11 | 10 | 12 | チャンス○、バント○ |
| 35 | 河野 | 一塁手 | 右投右打 | スタンダード | 3 | 90 | 9 | 11 | 8 | チャンス×、強振多用 |
| 65 | 新里 | 三塁手(二) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 61 | 9 | 10 | 11 | 対左投手×、三振男 |
| 25 | 若井 | 一塁手 | 右投左打 | スタンダード | 3 | 50 | 10 | 10 | 11 | ムード○ |
| 55 | 大道 | 外野手(一) | 右投右打 | スタンダード | 4 | 82 | 11 | 11 | 10 | 対左投手○、初球○ |
| 1 | 秋山 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 3 | 109 | 13 | 13 | 13 | 広角打法、人気 |
| 31 | 柴原 | 外野手 | 左投左打 | スタンダード | 5 | 74 | 14 | 11 | 13 | ※2 |
| 23 | 村松 | 外野手 | 左投左打 | スタンダード | 3 | 65 | 14 | 9 | 12 | 対左投手×、ヘッドスライディング、人気、暴走 |
| 26 | 松中 | 外野手(一) | 左投左打 | スタンダード | 2 | 95 | 10 | 9 | 8 | 強振多用 |
| 46 | 坊西 | 捕手 | 右投左打 | スタンダード | 2 | 50 | 8 | 9 | 9 | |
| 51 | 吉本一 | 外野手 | 左投左打 | スタンダード | 2 | 50 | 11 | 8 | 8 | 代走要員 |

※1／パワーヒッター、チャンス○、三振男、人気、強振多用　※2／対左投手○、内野安打、三振男、初球○、バント○

★1998 パシフィックリーグ 第5位

# 近鉄バファローズ

KINTETSU BUFFALOES

佐々木監督の無念はオレが晴らす!

ローズ、クラーク、中村の強力クリーンナップ。高村、岡本、マットソン、小池といった先発投手陣の顔触れは、決して他球団に見劣りしないのに、実際のペナントではイマイチなのが不思議な近鉄。このウサは、ゲームでなら十分に晴らすことができる。欲を言えば、今季、ついに復活した佐野と先発に転向した赤堀のデータが加われば言うことナシ!

## PITHING STAFF 投手データ

最 最高球速　利 利き腕　フ フォーム　コ コントロール　ス スタミナ　特 特殊能力

SL スライダー　HS 高速スライダー　CR カーブ　SC スローカーブ　FO フォーク　PM パーム　KN ナックル　VS Vスライダー　SF SFF　CU チェンジアップ　SK シンカー　SB スクリュー　SH シュート

| 背番号 | 選手 | 最 | 利 | フ | 変化球 | コ | ス | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 24 | 高村 | 148 | 右投右打 | スリークオーター | SL, CR, SF | 115 | 145 | 四球男、対左打者×、ムラッ気、先発型 |
| 15 | 真木 | 146 | 左投左打 | スリークオーター | SL, CR, FO | 127 | 101 | 四球男、先発型、速球中心 |
| 47 | マットソン | 138 | 右投左打 | オーバースロー | SL, KN | 138 | 137 | 四球男、完投型、先発型、変化球中心 |
| 16 | 岡本 | 141 | 右投右打 | サイドスロー | SL, SH, SK | 139 | 129 | 一発病、先発型 |
| 23 | 小池 | 141 | 左投左打 | スリークオーター | SL, CR, FO | 110 | 100 | 回復×、ピンチ×、一発病、勝ち運、四球男、ケガしやすい、先発型 |
| 12 | 香田 | 142 | 右投左打 | オーバースロー | SL, SC | 165 | 78 | 一発病 |
| 19 | 赤堀 | 147 | 右投右打 | オーバースロー | HS, CR, FO | 144 | 66 | 人気、変化球中心 |
| 26 | 西川 | 141 | 左投左打 | オーバースロー | SH, SL, CR | 128 | 36 | 回復○、対左打者○、中継ぎエース、速球中心 |
| 18 | 酒井 | 147 | 右投右打 | オーバースロー | SL, CR, FO | 134 | 43 | 回復○、中継ぎエース |
| 32 | レフトウィッチ | 145 | 右投右打 | オーバースロー | CR, CU | 112 | 73 | ランナー×、ピンチ×、四球男 |
| 11 | 大塚 | 148 | 右投右打 | オーバースロー | SL, VS | 143 | 41 | 回復○、リリース○、ピンチ○、リリーフエース、速球中心 |
| 21 | 盛田 | 147 | 右投右打 | オーバースロー | SL, SH, FO | 127 | 30 | 中継ぎエース |

## FIELD PLAYER 野手データ

位 守備位置　利 利き腕　フ フォーム　ミ ミートカーソル　パ パワー　走 走力　肩 肩力　守 守備力　特 特殊能力

| 背番号 | 選手 | 位 | 利 | フ | ミ | パ | 走 | 肩 | 守 | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 57 | 的山 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 85 | 10 | 14 | 11 | 強振多用 |
| 22 | 礒部 | 外野手(補) | 右投左打 | スタンダード | 4 | 86 | 12 | 11 | 10 | |
| 27 | 古久保 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 50 | 8 | 11 | 10 | チャンス×、守備要員 |
| 25 | クラーク | 一塁手 | 右投左打 | クラウチング | 6 | 157 | 11 | 10 | 9 | ※1 |
| 3 | 中村 | 三塁手(一) | 右投右打 | 一本足 | 3 | 164 | 10 | 13 | 9 | ※2 |
| 48 | 武藤 | 遊撃手(二) | 右投左打 | スタンダード | 3 | 68 | 14 | 12 | 12 | 対左投手×、内野安打、バント○、代走要員 |
| 10 | 水口 | 二塁手 | 右投右打 | スタンダード | 3 | 73 | 12 | 11 | 12 | 対左投手○、チャンス×、バント○ |
| 8 | 吉田 | 遊撃手(三、二) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 68 | 11 | 11 | 12 | バント○、代走要員 |
| 0 | 勝呂 | 遊撃手(三) | 右投右打 | スタンダード | 2 | 60 | 10 | 11 | 11 | 守備要員 |
| 41 | 吉岡 | 一塁手(外) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 128 | 10 | 9 | 9 | 三振男、強振多用 |
| 5 | 村上 | 一塁手(外) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 108 | 11 | 10 | 11 | チャンス○、代打の切り札、代走要員 |
| 38 | 安部 | 一塁手(外) | 左投左打 | スタンダード | 3 | 72 | 9 | 10 | 8 | 対左投手×、途中交代 |
| 20 | ローズ | 外野手 | 左投左打 | ローズ | 3 | 138 | 13 | 13 | 13 | ※3 |
| 7 | 大村 | 外野手 | 左投左打 | スタンダード | 5 | 88 | 15 | 14 | 14 | 内野安打、盗塁○、安定感、ケガしにくい |
| 2 | 鈴木 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 4 | 88 | 11 | 11 | 10 | 対左投手○、チャンス○、代打の切り札 |
| 92 | 山本 | 外野手 | 左投左打 | スタンダード | 3 | 92 | 7 | 10 | 6 | ※4 |
| 37 | 大森 | 一塁手 | 右投左打 | スタンダード | 1 | 70 | 10 | 9 | 7 | |
| 33 | 代田 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 50 | 12 | 10 | 9 | 代走要員 |

※1/アベレージヒッター、パワーヒッター、対左投手×、チャンス○、体当たり、初球○、威圧感、ケガしにくい
※2/パワーヒッター、対左投手○、三振男、ケガしにくい、人気、強振多用
※3/体当たり、盗塁○、三振男、ムラッ気、ケガしにくい、強振多用　※4/対左投手×、チャンス○、人気、代打の切り札、途中交代

★1998 パシフィックリーグ 第6位

# 千葉ロッテマリーンズ

CHIBA LOTTE MARINES

マリンスタジアムは
カッコいいなあ

野手では小坂、平井、堀、投手では藤田、後藤、園川、と通好みな選手が揃ってはいるものの、全体に小粒で、チームの総合的な強さには結びついていない。つくづく川本、成本両ストッパーの故障が悔やまれる。ここは勝敗にこだわらず、初芝や黒木、ついでに"ベルト・クラッシャー"後藤といったキャラクターの立っている選手の活躍に期待。



## PITHING STAFF 投手データ

最 最高球速　利 利き腕　フ フォーム　コ コントロール　ス スタミナ　特 特殊能力

SL スライダー　HS 高速スライダー　CR カーブ　SC スローカーブ　FO フォーク　PM パーム　KN ナックル　VS Vスライダー　SF SFF　CU チェンジアップ　SK シンカー　SB スクリュー　SH シュート

| 番号 | 名前 | 最 | 利 | フ | 変化球 | コ | ス | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 小宮山 | 145 | 右投右打 | スリークオーター | SL、SH、CR | 200 | 172 | リリース○、ピンチ×、負け運、安定感、人気、完投型、先発型 |
| 54 | 黒木 | 146 | 右投右打 | オーバースロー | SL、CR、PM | 116 | 155 | 寸前×、逃げ球、四球男、人気、完投型、先発型 |
| 17 | 武藤 | 143 | 右投右打 | オーバースロー | CR、SK | 145 | 121 | 一発病、先発型 |
| 20 | 薮田 | 140 | 右投右打 | オーバースロー | SL、FO | 118 | 128 | 一発病、スロースターター、先発型 |
| 42 | クロフォード | 140 | 左投左打 | オーバースロー | SL、CU | 100 | 117 | 四球男、スロースターター、対左打者×、先発型 |
| 12 | 藤田 | 145 | 左投左打 | オーバースロー | CR、FO | 164 | 31 | 回復○、対左打者○、リリーフエース |
| 28 | 園川 | 137 | 左投左打 | オーバースロー | SL、CR、SF | 160 | 62 | 中継ぎエース |
| 43 | ウォーレン | 147 | 右投右打 | オーバースロー | SL、SK | 154 | 33 | リリーフエース |
| 27 | 河本 | 149 | 左投左打 | オーバースロー | CR、FO | 121 | 30 | 寸前×、ピンチ○、四球男、人気、リリーフエース、速球中心 |
| 11 | 竹清 | 143 | 右投右打 | オーバースロー | CR、SK、FO | 141 | 46 | 中継ぎエース |
| 47 | 礒 | 146 | 右投右打 | オーバースロー | SL、FO | 100 | 77 | ピンチ×、一発病、四球男 |
| 56 | 後藤 | 143 | 右投右打 | オーバースロー | SL、SH、CR | 178 | 82 | |

## FIELD PLAYER 野手データ

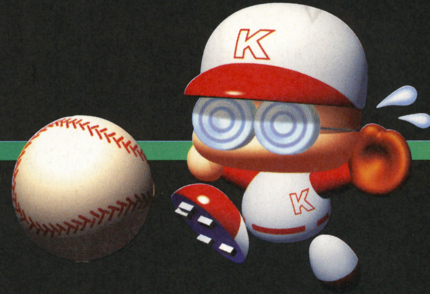
位 守備位置　利 利き腕　フ フォーム　ミ ミートカーソル　パ パワー　走 走力　肩 肩力　守 守備力　特 特殊能力

| 番号 | 名前 | 位 | 利 | フ | ミ | パ | 走 | 肩 | 守 | 特 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 清水 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 85 | 9 | 13 | 11 | 対左投手×、ケガしやすい |
| 44 | 吉鶴 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 93 | 9 | 10 | 12 | |
| 50 | 椎木 | 捕手 | 右投左打 | スタンダード | 2 | 70 | 8 | 10 | 10 | チャンス×、途中交代 |
| 39 | 福沢 | 捕手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 70 | 8 | 10 | 10 | 途中交代 |
| 1 | 小坂 | 遊撃手 | 右投左打 | スタンダード | 3 | 79 | 15 | 13 | 15 | 内野安打、盗塁○、バント○、人気 |
| 6 | 初芝 | 三塁手 | 右投右打 | スタンダード | 4 | 151 | 9 | 11 | 8 | ※1 |
| 9 | 福浦 | 一塁手 | 左投左打 | スタンダード | 4 | 94 | 12 | 9 | 9 | 盗塁×、バント×、代走要員 |
| 25 | 松本 | 二塁手(三) | 右投左打 | スタンダード | 4 | 80 | 12 | 10 | 11 | 対左投手○、代走要員 |
| 4 | 酒井 | 三塁手(二、遊) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 77 | 11 | 11 | 12 | バント○、守備要員、代走要員 |
| 32 | 山本 | 一塁手 | 右投右打 | スタンダード | 3 | 86 | 11 | 9 | 10 | |
| 5 | 堀 | 三塁手(二、外) | 右投右打 | スタンダード | 3 | 100 | 13 | 11 | 12 | |
| 57 | 佐藤 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 5 | 103 | 9 | 11 | 9 | 対左投手○、チャンス○、代打の切り札 |
| 21 | 平井 | 外野手 | 左投左打 | スタンダード | 6 | 91 | 12 | 13 | 13 | ※2 |
| 0 | 諸積 | 外野手 | 右投左打 | スタンダード | 4 | 63 | 13 | 10 | 11 | |
| 55 | 大村 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 4 | 87 | 10 | 10 | 10 | ※4 |
| 24 | 立川 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 89 | 11 | 12 | 10 | チャンス×、三振男、代打の切り札 |
| 23 | 大塚 | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 3 | 50 | 10 | 10 | 10 | |
| 2 | サブロー | 外野手 | 右投右打 | スタンダード | 2 | 50 | 11 | 8 | 10 | |

※1／チャンス○、盗塁×、バント×、安定感、人気、強振多用、途中交代　※2／アベレージヒッター、対左投手×、チャンス×、バント○　※3／対左投手○、逆境○、バント×、代打の切り札、強振多用、途中交代　※4／対左投手○、逆境○、バント×、代打の切り札、強振多用、途中交代

お待ちかねのオリジナル選手育成モードがパワーアップ！

# 今度のサクセスは大学編だ!!



毎回手の込んだ設定やイベントで楽しませてくれるパワプロのサクセスモード。今回は舞台が大学生活になって、ある部分ではより緻密に、またある部分ではより生活感にあふれ、またある部分ではより破天荒になったのだ。

## 1年生 あっという間の1年間。

最上級生は王様、最下級生は奴隷が常識の体育会。これを根強く残る封建時代の悪習とみるか、秩序ある社会を維持するために欠かせない人間関係と捉えるかは各人の自由だが、いずれにしろ今回のサクセスモードでは、プレイ対象期間外としてサラリと流される。選んだ大学によってこの"無駄な1年間"の持つ意味合いが微妙に異なるあたり、感慨深いものがあるなあ。

## 2年生 社会の仕組みを学びつつ日々精進。

後輩もでき、野球部員としてやっとまともに活動できるようになるのは2年生から。まずはレギュラーに選抜されることを目標に、地道に基礎能力を高めながら、監督やキャプテンに存在感をアピールしていこう。ここで忘れちゃいけないのが、プレイヤーキャラが20歳の誕生日を迎えた月から、国民年金を毎月納めなければならない、ということ。主人公は、野球人として成長するとともに、社会人としての自覚を身につけ、その義務を果たさなければならないのだ。いざとなったら短期バイトで帳尻を合わせる覚悟も必要だ。

## 3年生 さらなるレベルアップに励め。

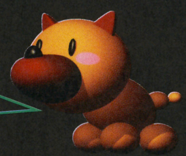
女の子にうつつを抜かすだとか、借金地獄に陥るだとか、よほどのことでもない限り、3年生にもなれば主力選手として表舞台で活躍できる立場になっているはず(一部の野球エリート校は別)。都市リーグ戦に優勝すれば全国大会への道も開け、スカウトの注目度も一層高まるというものだ。秋の公式戦終了時に次期キャプテンに任命されればさらなる戦力アップも夢じゃないぞ。チームメイトの人望が必要だけどね。

## 4年生 秋の大会にすべてをぶつけろ。

これまでの公式戦で結果を出していたり、スカウトが視察する練習で大器の片鱗を見せつけていれば、秋のドラフト会議でどこかの球団から指名されるのは確実。少しでも能力の高い選手にするため、仕上げに取りかかろう。反対に、くすぶったまま最終年を迎えてしまった場合は、秋の公式戦がラスト・チャンス。チーム総合力を頼りに"遅れてきた神宮の星"となるのだ……というかなれるといいね。

## そして、いよいよ運命のドラフト会議へ。

指名されればオリジナル選手の誕生、されなければそれまでのプレイ時間がすべて無駄になってしまう、緊張の一瞬。何度味わってもイイもんです。



4年間(実質は2年半とちょっと)の野球部活動の総決算となる、11月のドラフト会議。指名されれば選手データが登録され、セパ12球団の実名選手たちとともにプレイできるようになるのだ。データ登録の際に選択する"選手タイプ"は、ドラマティックペナンドモードでの選手の成長度に影響する。"新人"にすればすくすく育ち、"ベテラン"にすれば1年を通して安定した能力を得られる、という具合だ。

### 驚きの隠しコマンド大公開!!

新しくなったヤクルトのビジター用のユニフォームで、『パワプロ6』をプレイできることが判明！　その方法は、モードセレクト画面で、Cボタンの下→右→左→下→左→左→Zトリガー→再びCボタンの右→左→右→左→スタートの順に押す、というもの。画面に"パワプロ6´"と表示されるので、わかりやすいぞ。

# パワプロクン ポケット

コナミ
1999年4月1日発売
価格 4,500円(税別)

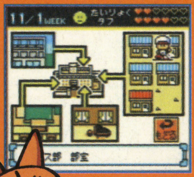
© 1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED.

## GBからは、期待の高卒ルーキーを生み出そう!

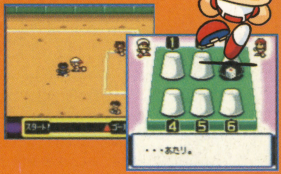
### 極亜久高校ってどんなとこ?

舞台となる極亜久高校は、64版『5』のサクセスモードで登場したライバル校のひとつ。対戦相手校に妨害工作をすることで勝利をもぎとる、卑怯な高校だった。こんなとこで本当に育成できるの?

### 第一章 黎明編 有能な部員勧誘はミニゲームで。



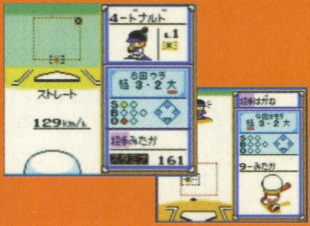
まるでゴク潰しの先輩部員が、ある事故に巻き込まれて全員病院送りに。残された熱血1年生部員(プレイヤー)は、野球部存続のため期限内に部員を集めるのだった。ミニゲームをクリアーして運動能力の高い人材を引き抜こう。



### 第二章 飛翔編 妨害工作で他校の戦力ダウン

頭数を揃えたのも束の間、陰険な教頭が提示した期間内に公式戦で1勝しなければ、再び廃部の憂き目に! チームの和を重んじつつ自身の能力育成に励もう。不本意ながら、極亜久高校伝統の"他校妨害工作"も、けっこう効果的だぞ。

### 第三章 疾風怒濤編 行くぞ甲子園&プロ入り



主人公にとって、3年の夏の大会は大舞台で活躍する最後のチャンス。1、2章でもその存在が見え隠れしていた大東亜学園を破らずして、甲子園出場は果たせない。仲間たちの力を信じて、試合を勝ち進もう。

### プロ入り後は「6」に選手データを転送だ。

秋のドラフト会議でプロ球団から指名されれば、晴れてオリジナル選手の誕生。データを『パワプロ6』に移して、実名選手や大卒ルーキー相手に腕試しだ!

登録選手のデータは、パスワード入力またはGBパックを介して『パワプロ6』に移動できる。選手名を漢字に直したりドラマティックペナントモード用の選手タイプ設定をすれば、『6』本体で作った選手と変わることなく使えるぞ。

TIPS-01

### 進学先は自由に選べる

パワフル大学でプロ選手を輩出すると、新たな進学先が出現する。出現した大学でもドラフト指名されると、さらに進学先が増えるのだ。最終的に6つの大学が選択可能になるぞ。

TIPS-02

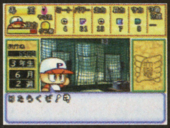
### まずは丈夫な体作り

長期的な育成のためにおろそかにしてはいけないのが序盤での"タフ度"のアップ。ランニング系の練習メニュー(タフ度▲、技術▼)を中心に、メーターを満タン状態にしておこう。

TIPS-03

### お金のご利用は計画的に

新たに導入された所持金パラメーター。これがマイナスになるとバイト以外のコマンドが実行不能になるのだ。



TIPS-04

### 実践で男を磨け

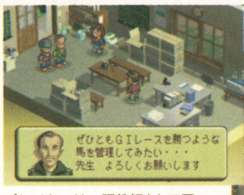
公式戦での結果は、単に能力や監督・スカウト評価に影響するだけではない。初球にヒットを打てば"初球○"、三振すれば"三振男"などの特殊能力が備わることもあるから気を抜けないぞ。

# 実況GIステイブル

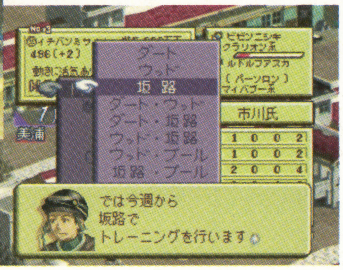
コナミ
1999年4月28日発売
価格 7,800円（税別）

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

# いい成績を上げるために




プレイヤーは、調教師として厩舎の運営を任されることになる。




スタッフに的確な指示を出し馬の調子を上げていこう。

**調教師となって ぼくたちを育ててね!!**

調教師っていうのは、厩舎スタッフに指示を出したり、馬主さんにアドバイスをする人のことなんだ。いい調教師に恵まれた厩舎のみんなは、いきいきと仕事をしている。だからレースでもいい成績を残すことができるんだ。実績を上げて海外GIレースに出場し、優勝を目指そうね!!

**なんか3年間が 区切りらしいッスよ**

えーと、調教師ってのは……それはもういい？ なんか、3年間で1勝も挙げられないと廃業らしいッス。スタッフが全員いなくなってもダメッス。俺の厩舎も時間の問題ッスけどね。はあぁ。

## ステイビー

ロクヨン厩舎期待の3歳馬。元気いっぱい、やる気満々。その秘密はどこに隠されているのか？

## ステイニー

ファミ通厩舎の古馬。素質は悪くないのだが、とにかくやる気がない。なぜなのだろうか？

## GIステイブル特別　実況・ウィナーズステークス　こうやって栄光を手に入れろ!!

### 白1枠 1　スタッフと親しくなる

馬の世話や健康管理、調教を実際に行なうのはあくまでもスタッフであり、プレイヤーは彼らに指示を出すだけ。よって、まずは彼らに信頼されることが第一だ。

### 黒2枠 2　馬の調子を上げる

スタッフとの信頼関係を築きつつ、かつ馬の調子を見ながら的確な指示を出す。すると馬の調子もだんだん上向きになっていき、笑顔が見られるようになる。

### 赤3枠 3　レースを決めて出走登録する

スタッフが仕上がりに対して太鼓判を押したら、番組表を見ながら出走登録。最初から高望みせず、勝てそうなレースを選んでやることも調教師の大切な仕事だ。

### 青4枠 4　そしてレースで勝利!!

馬が最高の状態でも、騎手との相性やレース前の指示の指示次第では、実力を発揮できずに敗れてしまうこともある。ベストを尽くして勝利を手にしよう。

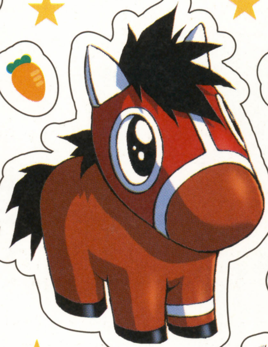
### 黄5枠 5　いざ海外GIに参戦

国内の重賞レースで勝って実績を上げ、馬主の信頼を得たら、海外の馬主に口をきいてもらう。これにより、いよいよ海外GIへの挑戦権を手に入れることになる。

### 緑6枠 6　目指せ……海外GI優勝!!

選ばれた一頭を引き連れて、国内レースと同じようにコンディションを整え、海外GIレースに臨む。これまでに培ったすべてを注ぎ込み、栄光を手にするのだ！

# 馬をめぐる人間模様（にんげんもよう）



**このゲームでもっとも重要なのは、調教師として厩舎のスタッフから信頼されること。それにはまず、彼らの役割を知ることが重要だ。**

## 厩務員

馬の体調を整えたり、健康管理に気を配る人のこと。ゲーム中では、調教助手とペアを組んで馬の世話にあたる。馬の体調がいいか悪いか、体重が増えたか減ったかなどをプレイヤーに報告してくれる。彼らの意見を参考にしながら、調教メニューを組んでいこう。

馬の状態を毎週チェックして、調教師に逐一報告してくれる。

馬の体力回復や体質改善など、特殊スキルを持つスタッフもいる。

## 調教助手

馬をレースに出走させるために、訓練を付ける人のこと。厩務員から得た馬の情報をもとに、調教助手に的確な調教の指示を与えることが重要だ。さもないと、脚部に負担をかけたり、コンディションが悪いままレースに出せない日々が続くことになる。

厩務員と同様に、馬の能力を変化させる特殊スキルを身につける調教助手もいる。

調教助手からこのメッセージを聞いたら、レースに出すチャンスだ。

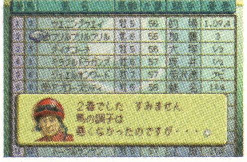
## 馬主

お金を出して買った馬を、調教師に預ける人。プレイヤーだけに馬を預けているとは限らないので、任された馬をレースで勝たせ、彼らの信頼を得ることができないと、能力の高い馬は他の厩舎に流れ、自分の手元には来ないことになる。言い換えれば、ひとえにこの人たちに気に入られることがこのゲームの目的と言っても過言ではない。

高額の馬を預かるのだから、その信頼にはぜひとも応えなければ。

## 騎手

レースのときに馬に乗る人。大きなレースの前には、騎手みずから調教を申し出ることもある。馬の脚質と騎手の得意な作戦とが違いすぎると、勝てるレースも勝てなくなってしまう。馬の能力を十二分に引き出してくれる騎手に騎乗を依頼する。ここでも、調教師の選択眼が問われることになる。




レース後にこのコメントが出たら、指示ミスか騎手の選択ミス。反省材料としよう。

## その他

馬の蹄鉄を作る装蹄師、獣医などさまざまな人々が調教師を手助けしてくれる。そして忘れてはならないのがアシスタントのエリカ嬢だ。電話の取り継ぎや馬主への紹介からデータのセーブまで、業務内容は多岐に渡る。

藤崎エリカ嬢

この画面で放っておくと、彼女は寝てしまう。仕事中に寝るなよ。

# じょうずな！ステイビーの日記

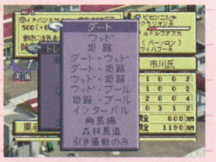
ぼくたちの調子をよく観察して、指示を出してね!!

**○月×日**
新しい調教師さんが厩舎にやってきた。やさしい人だといいな。

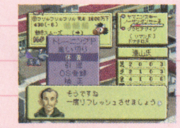
**○月◇日**
調教師さんの指示で、ぼくの世話をする厩務員さんが代わった。
前の厩務員さん、悪い人じゃないんだけど、
ちょっとおっかなくて苦手だったんだ。
新しい厩務員さんはまだ若いけど、
ぼくとの相性はピッタリ。
なんだかやる気が出てきたぞ。

スタッフと馬の相性を見て、担当を決める。相性が悪いと、調子がなかなか上がらないことも。

**○月▼日**
今日からトレーニングパターンが代わった。
昨日まで坂路が中心で、少しきつかったんだよね。
おかげで体重がかなり減っちゃった。
調教師さんはそんなぼくの体調をちゃんと考えて、
少し軽めのトレーニングに切り替えるよう、
調教助手さんに指示を出してくれたんだ。うれしいなあ。


ダート、ウッド、坂路などのトレーニングパターンの中から、馬の状態に合わせたものを選ぶ。

**■月▲日**
体調がよくなってきた。毛づやもいい感じ。
もう少ししたらレースに出られるかも、
って調教助手さんが言ってくれた。
ぼく、まだレースで勝ったことないんだ。ぼくが勝ったら
厩舎のみんなも喜んでくれると思うんだけどな。



レース後に体調がなかなか回復しないようなら、思い切って牧場でしばらく休養させるのも効果的。

**□月◎日**
体重もベスト、毛づやもバッチリ。
すごく調子がいい。
早くレースに出たいな。

芝かダートか。距離は適切か。相手関係は。さまざまな要素を検討し、馬に合ったレースを選ぼう。

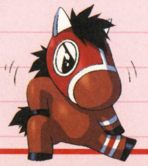
**△月☆日**
調教師さんが出走登録をしてくれた。
3歳未勝利馬のレースに
出られることになったんだ。
緊張するけど、なんだか
勝てそうな気がするなあ。
いまから楽しみ。

厩舎内の雰囲気を良くするいちばん手っ取り早い方法というのは、とにかくレースで勝つことなのだ。

つねに馬のことを最優先に考えながら世話をしてほしいな!!

**△月♪日**
ついに初のレース出場。パドックには強そうな馬がいっぱいだ。
ぼくが出るレースは1200メートルのダート。長距離は苦手だから、
ちょうどよかったんだけど、結果は3着。頑張ったのにな。
レース後に「この馬はダートが苦手なようです」って騎手の人に言われた。

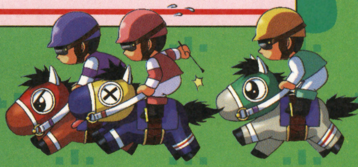
**▽月★日**
今日のレースは1600メートルの芝コース。
前のときよりは少し長距離も得意になったんだ。



でも結果は惜しくも2着だった。レース直前の指示はぼくの得意な先行だったんだけど、ほかの先行型の馬に優勝をさらわれちゃった。残念。

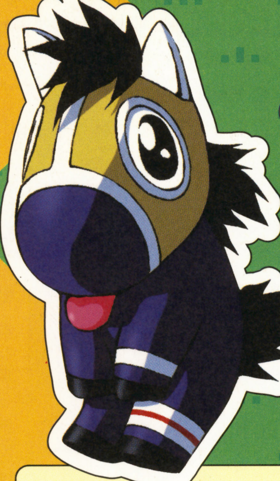
**◎月☆日**
ダートを中心にトレーニングして、
1200メートルのダート戦に挑戦することになった。
調教師さんの指示は先行。ほかの馬の調子もいまひとつだし、
勝てそうな気はしてたんだ。夢中で走ったら本当に勝っちゃった。びっくり。

実況GIステイブル™



# まちがった…馬の育てかた

ステイニーの日記



っつーか、なんで俺がこんな奴に世話されにゃならんわけよ？

**○月×日**

今日から新しい調教師が来るらしいッス。
どんな奴なのか興味があるっス。楽しみッス。

**○月◇日**

いきなり調教師にスタッフを替えられたッス。
ま、厩務員とも調教助手とも
あんまり相性がよくなかったし、
ちょうどいいッス。

短期間で編成替えしていると、信頼感は生まれない。

**○月▼日**

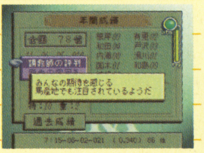
また突然スタッフが替わったッス。
こうコロコロ替えられちゃ、
落ち着いてトレーニング
できないッス。
しかも馬房まで替えられたッス。
隣の馬の気性が荒くて、
なんか落ち着かないッス。

馬房の配置も重要。"！"マークの出ている要注意馬は、ほかの馬と離して配置してやる心配りが必要。

**■月▲日**

なぜかずーっと引き運動ばっかり
やらされてたおかげで、
体重が増えまくったッス。
厩務員が進言しても気にしてないッス。
もしかして忘れられてるんスかね？
おかげで厩舎の雰囲気も、
なーんかイヤな感じッス。

「引き運動」は馬体が細くなってきたときに行なう軽度な運動。馬の能力を上げる調教ではないのだ。




厩舎の雰囲気と調教師の評判は、画面の右上に示される。雰囲気は円内の色が青に近いほどよい。

**□月◎日**

突然、坂路とダートをやらされることになったッス。
太ってだらけた身体にこのメニューはきついッス。
調教助手もなんか愚痴を言ってたッス。大丈夫ッスかね。

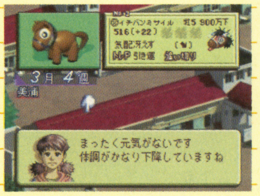
**△月☆日**

案の定、調教助手が
辞めたいと言ってきたッス。
貴重なスタッフが減っちまったッス。

厩務員や調教助手がついていない馬は病気になったり、調教できず能力が衰えたりしていく。

**●月◎日**

今度は厩務員が辞めてしまったッス。
あのー、俺の世話は
誰がしてくれるんスか？
まさかそれも忘れてるんじゃ？
うひゃー、マジで
めちゃめちゃ不安な状況ッス。




スタッフが辞めてしまったら、残ったスタッフによる担当編成を見直したり、新しい人材を雇い入れてくる必要がある。

こんな厩舎にはならないようにしてほしいッス〜。

Bad!! Bad!! Bad!!

**▽月▼日**

体調がイマイチなのに、無理やりレースに出されたッス。
結果は推して知るべし、って感じだったッスね。

**◎月●日**

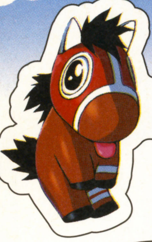
今日は体調はまあまあだったんスよ。でも、俺は短距離型なのに、いきなり2400メートルに出すっつーのはどうかと思うッスけどねぇ。おかげで結果はさんざんだったッス。

**×月△日**

スタッフが辞めたおかげで、体調は最悪。なのにやっぱりレースに出されたッス。頭にきたので、適当に走ってやったッス。考えてみたら、1年経っても、勝ち鞍がひとつもないッス。こりゃまずいッス。

**♪月☆日**

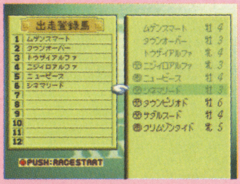
今度はちゃんと走ってやろうと思ってたのに、なんといきなり引退を宣言されたッス!! そ、そんな〜、こんな突然の幕切れなんて、あんまりッス〜。俺もちゃんとした調教師の世話になりたかったッス〜。



# ほかにもこんなことができるんだよ。

### オリジナルステークス

育てた馬を登録して、ほかのプレイヤーの馬と戦わせられるよ。でも、レースの開催には最低5頭の馬が必要だから注意してね。強い馬を育てて友だちを負かそう!!




コントローラパックに保存したデータを持ち寄り、友だちの馬とレースを展開させよう。

### 牧場を訪問する

牧場は生産牧場、育成牧場、治療牧場の3種類があるんだ。それぞれの牧場を訪れ、馬の育成や治療の状況を確認したり、仔馬(二歳馬)を購入することができるよ。

仔馬は、レースに出るまで牧場で育成される。牧場によって育てかたの方向性が違うのだ。

### ペットを飼う

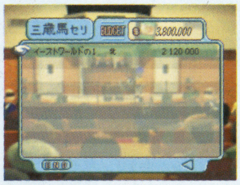
ときどき、アシスタントのエリカさんがペットを拾ってくるんだ。実は、ペットの存在が、馬や厩舎の状態を変えることがあるんだって。大事にしてあげてね。

ペットはしばらく厩舎に住みつくが、気がつくといつの間にかいなくなってしまっている。

# 新しい馬はこうして入手するッス。

### セリ市に参加

馬主さんと親しくなると、「セリ市に同行してくれ」と頼まれるッス。そのときに馬主さんが高いお金を出してくれるよう、信頼を築くことが大事ッスね。




セリの開催は年4回。馬主が提示した予算内で、いい馬を競り落とす駆け引きが展開する。

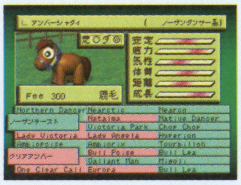
### 庭先取引

馬主さんの代理として生産牧場へ行き、交渉して有望な馬を譲ってもらうこともあるッスよ。いかに安い値段で購入するか、交渉の手腕が問われるところッス。

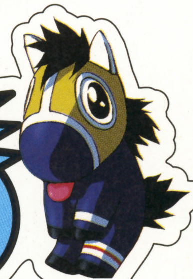
お金に糸目を付けなければたいていの馬は買えるが、馬主からの信頼は下がるかも?

### 種付け・生産に携わる

牧場の中でももっとも親しい遠山牧場の馬主さんは、種付けから出産までを任せてくれるッス。血統などを参考にして、素質のある馬を作るのも勝つコツッス。



血統は、競走馬の能力を決める根幹的な要素。種牡馬のデータをよく見て検討しよう。



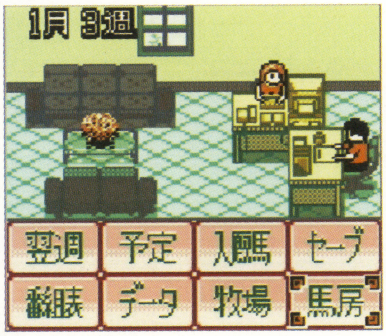
# ポケットGIステイブル

コナミ
1999年4月28日発売
価格 4,500円（税別）

Ⓒ1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

## 64版と同じように馬を育てられますよ!!

あ、どうも。早速ですが、ゲームボーイ版『ポケットGIステイブル』の説明をさせていただきます。遊びかたはN64版とほぼ同じで、馬を育成してレースに送り出しますが、競馬初心者でも楽しめるシンプルな構成になっています。あと、最終目標は国内GI制覇です。スタッフが辞めてしまうことはありませんが、3年間勝ち鞍がまったくないとゲームオーバーとなります。




GB版のメイン画面。N64版よりもコマンドの数が少ない。場所を選ばず、どこでも気軽に馬を育てられる。

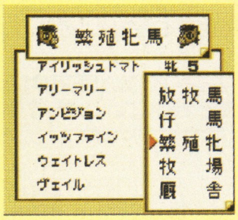
**ポケジースター**

ジーワン厩舎の実力派。多くの重賞勝ちやコースレコードを持っている。品がよく礼儀正しい。

### 調教・育成

トレーニングパターン、追い切りなど、出すことができる指示はN64版とまったく同じ。この画面で調教を進めていき、状態を見ながらレースに出走させる。厩務員や調教助手の意見をよく聞くとともに、馬の表情をよく観察することが大事だ。

無計画に調教を行っていると、なかなか勝てない。これもN64版と同様。




通信ケーブルを使って友だちのゲームボーイにデータを転送することも可能だ。

### レース出走

育てた馬をレースに出走させる。騎手への依頼からレースまでの流れはN64版と同じ。違うのは、音声による実況中継がないことくらいだ。

レースに優勝したり、5着以内に入ることによって、馬主との友好度が上がっていく。

### オリジナルステークス

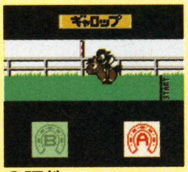
「オリジナルステークス」では、通信ケーブルを用いて、友だちとゲームボーイ本体をつなげて対戦ができる。そのほかにも、パスワード入力によって、ゲームボーイ版で育てた馬を、N64版『実況GIステイブル』の「オリジナルステークス」に参戦させることができるのだ。

レース開始まえに騎手への指示ができない点もN64版と同じ。それまでの経験が、勝負を左右するのだ。

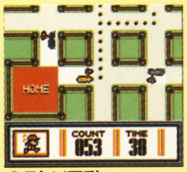
がんばってね♥
がんばってね♥
がんばってね♥

### ジーワン牧場での育成

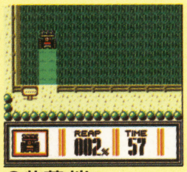
N64版にはない独自のモード、それがこのジーワン牧場での育成だ。ある条件を満たすと、馬を自分の好きなように育成することができる。食事の世話から馬房の掃除、馬の手入れと、やるべきことは多いが、スタッフ任せでなく、自分自身できめの細かい育成ができる喜びは大きい。なお、育成の一部はミニゲーム形式になっている。



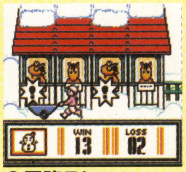

●調教
画面内の指示に従って、タイミング良くA、Bボタンを押す。




●引き運動
他の馬とぶつからないように移動しながら、厩舎へ戻る。




●牧草刈り
制限時間内に、できるだけたくさん牧草を刈り取る。

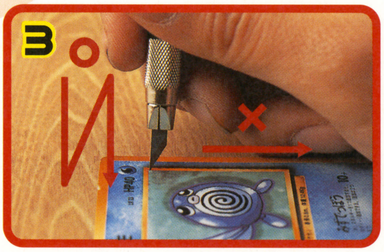


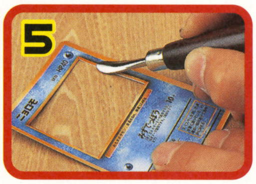

●雪降ろし
馬房の屋根から落ちてくる雪をうまく受け止める。

HOBBY AS HOBBY

# トレカで作ってみよう!! 3Dアート

下の写真の作品は、じつは同じ図柄のトレカ(トレーディングカード)5〜6枚を部分的に切り抜いて、重ね合わせたものなんだ。立体的な作品になっちゃったでしょ。これは「3Dアート」というホビーなんだけど、工作は簡単。基本的にカッターとボンド、同じ図柄のカード数枚があればすぐできる。手もとに不要なカードがあるならすぐに挑戦だ。





**1** 材料と道具。トレカ6枚、今回はポケモンカードのニョロモをつかってみた。デザインナイフ、シリコンボンド。ピンセット、水性黒ペン、3Dアート用ヘラ、つまようじもあると便利。

**2** 1枚目のカード(最下段になるもの)は手を加えないので、まずは下から2枚目のカードから。ニョロモの絵の四隅を持ち上げるための切り込みを入れる。

**3** カッターはスーっと引いて切ろうとせず、押して切っていく。トレカの表面は滑りやすく指をケガしやすいし、勢い余って余計なところまで切ってしまいがち。この方法が一番安全だ。

**4** 曲面を作りたい部分をヘラでしごく。ティッシュペーパーを敷いておくといい。ヘラは先の丸いペンキャップなどで流用できるけど、表面の滑らかなものでないとカードをキズつけてしまうぞ。

**5** すべての切り口はヘラを当てて平らに整えておくと、できあがったときの見栄えが良くなる。

**6** さらにすべての切り口を黒く塗っておくと高級感が出るぞ。黒ペンは、奥まった部分も塗れるようにペン先が長くて細いものを選ぶとGOOD!

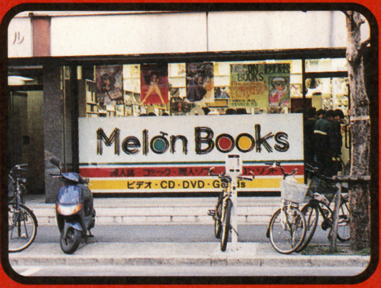
**7** 3枚目のニョロモのしっぽを曲げる。選んだ図柄によってどの部分を曲げていくかが、作者の個性となるところ。2〜3回作ってみればだんだんとわかってくるものなのだ。

**8** 体を球形に見せるために、裏側からヘラで丸める。平面に描かれた絵が立体的になっていく。

**9** さらに両足も丸めるとキャラクターの持つ温かさが出てくるぞ。トレカの表面はツルツルに加工してあるので、こうすることで光の反射にも変化が出るのだ。

## こんなキットも

エポック社からは3Dアートが手軽に作れる『3Dアート コレクション』が発売中。サイズは2種で2,300円と4,300円。図柄はディズニーキャラクターから現代絵画まで12種。すべての材料がセットされているので、まずはここからこの世界に入ってみては?




## 現物はココで見られます

このページの作品群はメロンブックス名古屋店で展示中。また、フューチャービー名古屋店でも3Dアートが展示されている。名古屋地区、3Dアートで一歩リード中？

お問い合わせ
メロンブックス 名古屋店　TEL.052-453-2877
フューチャービー 名古屋店　TEL.052-269-2721

## 師匠！ はこの人

今回、テキストとなっているニョロモの3Dアートを作ってくれたのがメロンブックスの"わなわな"大久保成志郎氏。説明してくれつつ、「あっ、撮るから止まって！」などのわがまま注文に応じてもらいつつ、かかった時間はたった30分！ 手慣れているとはいえ、まさにお見事。「実際、やってみればものすごく簡単だからみんなも作ってね」とは師匠の弁。

10

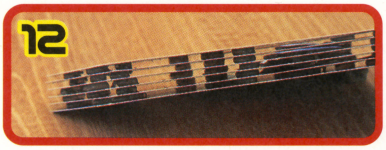
13

16

14

15

11

12


**10** 6枚のカードのどの部分を使って、どの部分を捨てるのかを表したもの。写真の最上段・下段がいらない部分。完成時に上に重なるものほどいらない部分が多くなる。

**11** 切断・切り口処理・曲面加工が終わったらいよいよ接着。シリコンボンドを"置く"ように塗っていく。2ミリくらいに盛るといいかな。

**12** なるべく同じ位置にボンドを塗るように。建物でいうところの"柱"ができる。

**13** カードを貼るときには、決してカードとカードをピッタリと貼り合わせてはいけないぞ。1ミリくらいの隙間をあけながらカードを積み上げていく。接着剤の乾燥時間は5分くらいを見ておこう。そうすればつぎの作業に移ってもOK。

**14** 目、口などの小さな部分はピンセットを使って作業すると便利。

**15** 全部を貼ったら最後に微調整。これで一晩置いておけば、接着剤も完全に固まる。

**16** めでたく完成！　額縁は東急ハンズなどで3Dアート用として売られているものを使おう。

## こんなテクニック!!

靴の部分は3枚、腿はそれプラス1枚、エプロンはさらにプラス1枚というように積み重ねる枚数に差をつけて奥行き感を持たせた『ぱにくりぱにっく』のトレカ。頭にしても、後ろ髪・耳・顔と積み、最後に前髪が積まれている。

描かれるキャラクターが小さくても背景を工夫すればかっこいいものになるぞ。この作品の場合は背景の左右の部分だけを積み重ね、さらに中央方向に向けて、落ち込むように傾斜をつけているのだ。

3Dアートは、なにもトレカに限ったものではない。同じ図柄のものが複数枚あれば作れるのだ。しかも、それが1枚しかなくても、ベースにカラーコピーの複写を使う手だってあるのだ。これは、ポスターで作った大型サイズ！

**特別プレゼントだー！**

メロンブックス名古屋店さんと師匠・大久保さんのご厚意で3Dアート完成品を2名様にプレゼント。「ぱにくりぱにっく」「ニョロモ」のどちらが希望かを明記して、「ファミ通NP編集部3Dアート係」へ官製はがきで送ってください。5月8日消印有効。送り先の住所は95ページを参照。ホビーアイランドの感想を書いてくれると嬉しいぜ。

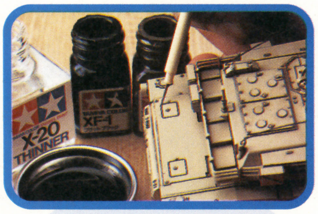
ラジコンデゴーゴー

HOBBY AS HOBBY

# RCdeGOGO

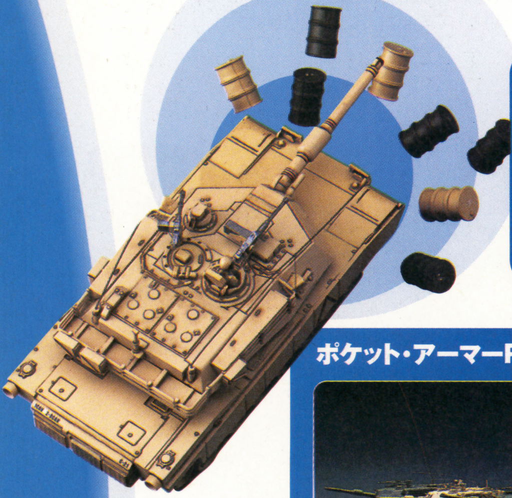
## 30分でRC戦車をかっこ良く!

**RC(ラジオコントロール)メーカーの京商から発売中のこの戦車は、全長15センチ。N64のコントローラーより小さい。このサイズは、部屋でちょこっと動かすにはもってこいの手軽さ。だけどタダ動かしているだけじゃおもしろくない。ホンの少し手を加えてかっこよくしてみよう。取扱説明書にも書いてあるけど、ちょっと色を塗るだけで友だちと差をつけられるぞ。(modeled by Simoty)**




デザートブラウンのM1A2にはタミヤカラーのダークイエローとレッドブラウンを混ぜた色、その他のM1A2戦車にはフラットブラックを使う。これらをよくかき混ぜてから皿に5〜6滴、うすめ液をその2倍くらい入れて"サラサラな塗料"を作る。面相筆(すごく細い筆)で写真の部分のミゾの角にチョンっと置いてみよう。すると塗料がツーっとミゾに流れて勝手に塗れちゃうんだ。表面のモールド(ミゾとかネジとかの彫刻のこと)がハッキリクッキリ、立体感が増すってワケ。これは"スミ流し"という技法だ。

タミヤカラーのダークイエローをよくかき混ぜて、今度は平筆を用意。塗料を筆につけたら、その筆をティッシュで1回拭いちゃう。「ナゼー」とか言わない! で、そーだな、80パーセントくらい拭き取ったら写真の赤丸部分を塗ってみよう。ってゆーかこすりつけるくらいしないと色が着かないけど、それ成功。泥がはねたみたいになっただろ? 同じことをフラットブラックで青丸部分にやると、マフラーの排気ススが表現できちゃう。これが"ドライブラシ"なのだ。



左上からまず塗料。いろんな塗料があるなか、今回はこのタミヤカラー・エナメル塗料(各120円)を買ってくれ。理由はいつかこのページで説明するヨ。つぎにエナメル塗料用うすめ液(150円)、これも写真のものを買う。塗料皿(10円)はべつに買わなくても、いらない皿でもグー。ガンダムマーカー(200円)は油性極細ペンでもOK。これでスミ流しと同じ効果を出せるワケ。最後に平筆と面相筆(各200円)。全部買ったとしても1,000円くらいだ。

### ポケット・アーマーR/CシリーズM1A2エイブラムス

発売/京商
価格/各4,800円
色(塗装済み)/デザートブラウン、ダークグリーン、迷彩カラー
全長/130ミリ・全幅/62ミリ
電池(別売)/単4乾電池3本、006P(9V)1本
ドラムカン等のアクセサリーパーツ同梱

### 出版社対抗RCレースに本誌が出場!

3月27日に行われた、ミニ四駆でおなじみのタミヤ模型が主催する出版社対抗のRCカーレースに、本誌副編集長のほえほえ新井が出場。ツーリングカー・フレッシュマンというクラスで2位、ワゴンRワンメイクというクラスでは優勝を飾った。すげー! 今回は戦車ネタだったけど、次号以降はクルマのRCをドンドン紹介していくから、お楽しみにね。

駄菓子はスゴイ。あの平清盛も「駄菓子を食べずんば人にあらず」と言っていたというからそのスゴさも相当なもんだ!? そんな駄菓子をもっと知り、駄菓子を遊ぼうというのがこのコーナー。今回は王道中の王道(?)、うまい棒を取り上げるぞ。

駄菓子のヒミツ

HOBBY AS HOBBY

# 今月のお題 うまい棒

## 例の穴の秘密に迫る

これまで、うまい棒ファンの最大の謎とされていたのが例の穴だ。なかには原料を節約するための穴?なんて疑惑までわく始末。しかし我々は、この謎を解明することに成功した。じつはうまい棒の穴は、製造の過程で原料が膨れてできるものなのだ。また穴によって絶妙の焼き加減が実現し、さらには割れにくくなるという効用まであるという。たかが穴といえども、非常に奥が深いのだ。

## なっとう味のパッケージの謎

珍妙な味でマニアが喜んだなっとう味。このなっとう味のパッケージのセリフにいくつか種類があることは、周知の事実だ。しかしセリフ違いのほかに、キャラクターにヒゲのついたバージョンもあることは極秘中の極秘。これはとくにレア度が高いので、食べずに大事にとっておこう。ほら、なっとう味だしさ、そのほうがいいってば。

## うまい棒新活用法

**シーフードスパゲティの具に**

タコ味に、カニ味に、5月に新発売のさきいか味。これを刻んで、ゆでたパスタと混ぜてみよう。シーフードスパゲッティができてるはず。

**棒たおしに**

古来からの伝統にのっとり棒があれば、棒倒しをする。これがルール。うまい棒も棒なのでもちろん棒たおしをする。ルールです、ルール。

**良薬を口に甘く**

いい薬は苦い。これ常識。でも、苦いのはイヤだというお子様な君はうまい棒をすり潰して、薬と混ぜて飲んでみよう。すると、アラ不思議、あんなに苦かった薬が甘くておいしくなるのです。

## キャラクター極秘情報

おなじみのこのキャラクターは9月13日生まれの乙女座で、イラストを見てのとおりCG化も進行中。うーん、やっぱりこれだけうまい棒と連れ添っていると、キャラクターも人気者だねえ、ってアラあんた、名前がないの? 名無しのゴンベって、んなアホな。天下の人気者に名前がないなんて、殺生な。

## 君の考えた味が商品になる! かも

こんな味はいかが?

**トムヤムクン味** うまい棒の人気はワールドワイド。台湾やスペインなどにも輸出されているのだ(本当)。輸出先の名物の味、食べてみたくない?

**梅おにぎり味** 製造終了となった味も、リクエストが多ければ復活することもあるらしい。それならば、たとえば幻の珍品、梅おにぎり味はどうよ?

そんなこんなで、うまい棒の生みの親であるやおきんさんではいつでも新しい味を目指して、日夜研究が続いているのだ。君の考えた味もことの次第によっちゃ、商品化されるかもしれないぞ。リクエストを送ってみよう。

FAX送付先 03-5608-7233
(株)やおきん うまい棒の味係
住所、氏名、年齢も忘れるなよ。

## 知られざるうまい棒の味リスト公開!

ソース、サラミ、カレー、チーズ、バーガー、ヤサイ、メンタイ、カニシューマイ、キャラメル、ピザ、マリンビーフ、アメリカンホットドッグ、ギョTHE(餃子)、チョコ、ロブスター、タコ、チョコピー、タコヤキ、カニ味、オムライス、梅おにぎり、カニチャンコ、チョコ、ポタージュ、なっとう、豆リカン、ちょいからパンチ、ココア。全28種。驚くなかれ、これ全部うまい棒の味なのです。

### うまい棒

●販売/(株)やおきん
●製造/リスカ(株) ●価格/各10円

'79年7月に発売されて以来、20年以上も愛され続けている、駄菓子の大定番。駄菓子屋に限らず、コンビニやアーケードのプライズなど、さまざまな場所でその姿は発見できる。何種類の味があるかいまいちわかりにくく、その全貌は謎のベールに包まれている。

### 太っ腹の大プレゼント

(株)やおきんから、なんと30人の読者に面白駄菓子箱をプレゼント。ふるって応募せよ。住所、氏名、年齢、電話番号、感想をはがきに書いて送るのだ。5月20日当日消印有効。

あて先
151−8024
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー ファミ通NP編集部「駄菓子箱」係

# めざせ! ポケモンピンボールマスター

POKEMON PINBALL MASTER

GBゲーム徹底解析

## ポケモンピンボール

任天堂
1999年4月14日発売
価格 3,800円(税別)

©1995.96.98.99 Nintendo / Creatures inc./GAME FREAK inc. ©1999 HAL Laboratory, Inc. / Jupiter Corp.

**打って弾いて、当ててめくればポケモンゲット! ピカチュウが叫べばブリブリ震える、ゲームボーイ初の振動カートリッジがプレイをさらに盛り上げる! 用意されたピンボール台は青台、赤台の2種類。スイッチポンで即はじめられる手軽さで、最初はルールなんてわからずにボールを弾くだけでも楽しめる。遊びこむほどに、このゲームの真の奥深さがわかるはず……。総勢150匹ものポケモンをゲットして、ポケモン図鑑を完成させろ!**

❶ **進化ホール**:レフトループに3回ボールを通して、進化ライトを全部点灯したら、ここへボールを入れる。進化させるポケモンを選択すると、台の上に進化アイテムが現れるぞ。

❷ **フィールド・マルチプライヤー・レーン**:ボールを進化させるための仕掛け。3つのライトを点灯させれば、ボールが段階進化。スコアが2倍、3倍に増えていく!

❸ **スピナー**

❹ **電撃メーター**:ピカチュウ・ボールセイバーに電気をためるための仕掛け。スピナーを回せば電撃メーターがたまっていく。満タンになれば、ピカチュウ・ボールセイバーの準備はOK!

❺ **ゲットモード・スタートホール**:ライトループにボールを3回通して、ゲットライトをふたつ以上点灯させたら、ここへボールを入れよう。ゲットモードスタートだ。

❻ **レフトループ** ❼ **ライトループ** ❽ **進化ライト**

❾ **ゲットライト**:レフトループにボールを通せば、進化ライトが。ライトループにボールを通せばゲットライトがそれぞれ点灯していくのだ。

❿ **マップチェンジャー**:赤台ならディグダ。青台ならコダックかニュロモに3回ボールを当てよう。その後、レフトループかライトループにボールを通せば、ボーナスホールが開いて、マップチェンジ! 出現ポケモンの種類が変わる。

⓫ **アウトレーン&リターンレーン**

⓬ **ボーナスホール**:アウトレーンとリターンレーンの4つのライトを点灯させればボーナスホールが開いて、スロットチャンス! いきなりボーナスステージに行けたりする。

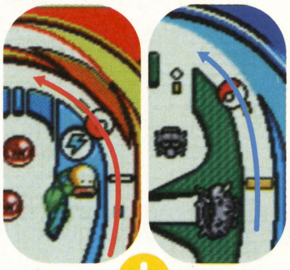
⓭ **ポケモンパネル**:ゲットモードが始まると、ここにポケモンのシルエットが映し出される。台の上に表示された矢印マークに何度もボールを当てれば、パネルがめくれて、ポケモン出現。ボールを当ててゲットだぜ!

⓮ **ピカチュウ・ボールセーバー**:もしアウトレーンにボールが落ちてしまっても心配するな。電撃メーターが満タンならば、ピカチュウがボールを跳ね返してくれる。声がとってもプリティ!

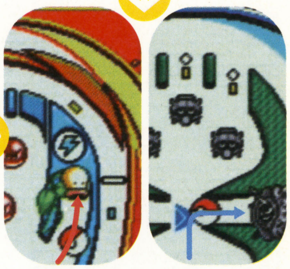
⓯ **フリッパー**:ピンボールでは、このハネのことをフリッパーという。ポケモンピンボールはフリッパーの間が狭くてボールが大きいから、初心者でも楽しく遊べるぞ。

## ゲットモードでポケモンゲット

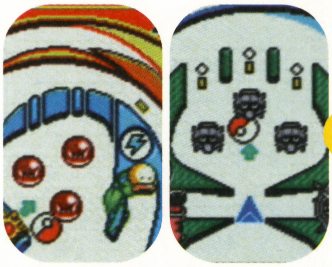
ポケモンをゲットするには、まずライトループにボールを通そう。1回通すたびに、ゲットライトがひとつ点灯する。ゲットライトがふたつ、または3つ点灯したらゲットモード・スタートホールにボールを入れればいい。これでゲットモード開始! 制限時間は2分間。まずは矢印マークが現れた場所にボールを当てて、ポケモンパネルのシルエットをすべてめくれ。その後、ポケモンに3回ボールをぶつけて、G、E、Tのライトを点灯させ、もう一度ボールをポケモンにぶつければ、ゲットとなるわけだ。



⬆赤台、青台ともライトループがポケモンをゲットするための仕掛け。つまり左のフリッパーで、台の右側を狙って打てばいい。



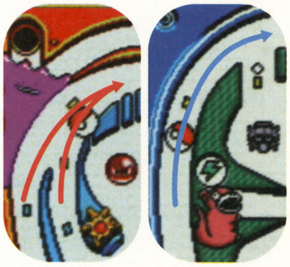
⬆ゲットライトを3つ点灯させてから、ゲットモード・スタートホールにボールを入れると、めずらしいポケモンが出やすい。



⬆画面に制限時間が表示される。2分以内に、ポケモンパネルをめくって、ポケモンにボールを当てないとダメだ。

## 進化モードはポケモンを選べる

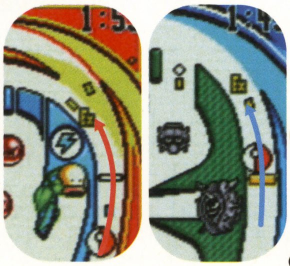
まずはレフトループにボールを通して、進化ライトを3つ点灯させよう。その後、進化ホールにボールを入れる。赤台なら一番左上の穴。青台なら中央にあるヤドンの口がそうだ。すると、画面に進化できるポケモンの名前が表示される。ここでポケモンを選択すれば、進化モード開始。制限時間は2分間! 台の上に現れるたくさんの矢印マークのうち、どれかにアタリが隠されている。うまくボールを当てて進化アイテムを出現させて、さらにその進化アイテムにボールをタッチさせよう!



⬆ポケモンを進化させるのは、レフトループ。つまり、台の左側の仕掛けだ。ここを狙って、ボールを弾いてやればいい。

⬆進化ライトが3つ点灯してから、進化ホールにボールを入れる。青台、赤台とも、これがなかなか難しい!

➡進化できるポケモンが表示されたら成功。ここでどんなポケモンを選ぶかは、プレイヤーの自由だ。



➡ポケモンを選んで、台のアタリ矢印マークにボールを当てれば、選択したポケモンに応じたアイテムが出現するのだ!

※96、97ページのピンボール台は編集部が独自に作成したものです。

# マップモードでポケモン出現確率を変える

マップはエリアでわかれていて、1～3回めまでの移動は、エリア1のマップから選択される。4～5回めの移動でエリア2のマップが出現。そして6回めの移動でやっとエリア3にたどり着くわけだ。どのマップにどんなポケモンが出現するかは決まっていて、同じ地形でも赤台、青台で出現するポケモンが変化する。珍しいポケモンは奥のエリアに隠れているから、どんどんマップを進めよう。

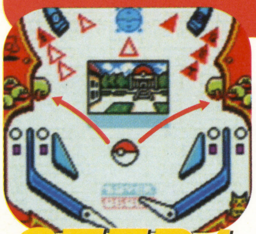
**AREA1**
(1～3回めのマップ)
- ●トキワの森●ハナダシティ
- ●イワヤマ●ニビシティ(赤台)
- ●クチバシティ港(赤台)
- ●マサラタウン(赤台)
- ●シオンタウン(赤台)
- ●クチバシティ町(青台)
- ●お月見山(青台)
- ●タマムシシティ(青台)
- ●トキワシティ(青台)

**AREA2**
(4～5回めのマップ)
- ●サファリゾーン●グレン島
- ●サイクリングロード(赤台)
- ●ふたごじま(赤台)
- ●セキチクシティ(青台)
- ●ヤマブキシティ(青台)

**AREA3**
(6回めのマップ)
- ●セキエイ高原

## 赤台でのマップ移動

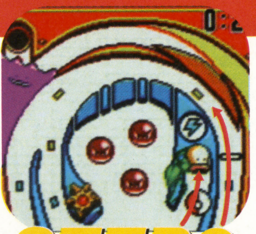
**STEP1**



⬅右か左、どちらかのディグダに3回ボールを当てる。

⬅コダックかニョロモのどちらかに3回ボールを当てる。

**STEP2**

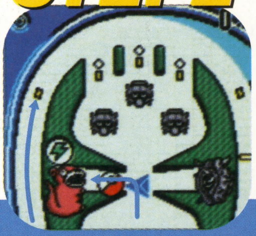


⬅右のダグトリオがそろったら、マダツボミかライトループへ。

⬅右のコダックに3回当てたら、パルシェンかライトループへ通す。

**STEP2**

⬅左のダグトリオがそろったら、ボールをレフトループへ通す。



⬅左のニョロモに3回当てたら、ヤドンかレフトループに通そう。

**STEP3**

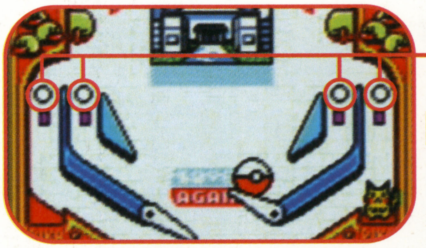
⬅台の中央にあるボーナスホールが開くので、ボールを入れろ！

⬅ボーナスホールが開くので、ここにボールを入れれば移動完了。

## 青台でのマップ移動

# スロットを回してフィーバー フィーバー!!

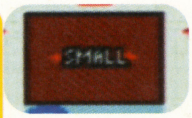
アウトレーンとリターンレーンにある、4つのライトすべてを点灯させるとスロットチャンス！ 台の中央にあるボーナスホールへボールを入れれば、ポケモンパネルがクルクル回転。なにが出るかは運しだい！ なかなか狙ってできるモードじゃないけど、成功すれば、かなり強力なボーナスが待っているのだ。



ココをすべて点灯させる

⬅アウトレーン、リターンレーンとはフリッパーすぐ横のレーンのこと。電撃メーターが満タンじゃないと、アウトレーンに落ちたボールが戻ってこない……。

**スモール**

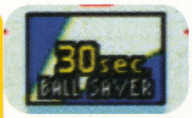



いわゆるハズレ。一番ショボイボーナスで、スコアが100～900点入るだけ。これが出たら悔しがろう。

**ビッグ**

これもあまり嬉しくないかも。スコアが100～900万点入る。スコアアタックしているなら許せる。

**ボール・セイバー**




フリッパーの真下にあるボール・セイバーが作動して、ボールがアウトになるのを防いでくれる。

**ボーナス・マルチプライヤー**

表示された数だけボーナスに加算される。ボールがアウトになったとき、スコアに足されるのだ。

**ボールアップグレード**

ボールが一段階だけ進化する。ボールが進化すれば、それに応じてスコアも2倍、3倍に増える。

**ゲットモード・スタート**

いきなりゲットモードが始まる。ポケモン集めをしているなら、かなり嬉しい。どんなヤツが出るかな？

**進化モード・スタート**

こっちは、いきなり進化モードが始まる。どのポケモンを進化させるか自由に選べるので、迷っちゃう。

**スーパー・ピカチュウセーバー**

ピカチュウ・ボールセーバーが左右両方に作動。アウトレーンに落ちたボールを戻してくれる。

**ゴー・ツー・ボーナス**

いきなりボーナスステージに進めてしまう！ 普通なら3匹ポケモンをゲットしないと行けないのだ。

**エクストラボーナス**

これが出るとボールが1球、追加される。ちょっと地味なボーナスだけど、意外と嬉しかったりする。

## フィールド・マルチプライヤーでボールを進化させろ!!

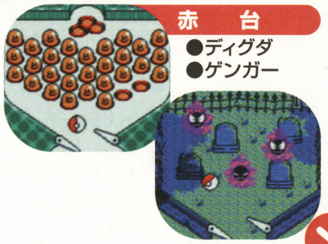
台の上部にあるフィールド・マルチプライヤー・レーンはボールを進化させるための仕掛け。3つのライトを点灯させると、ボールが進化して、入ってくるスコアが2倍、3倍と増えていく。ただし、ボールが進化していられるのは1分間のみ。1分を過ぎると前の状態に戻ってしまう。最高の進化状態であるマスターボールにするには、3段階の進化が必要だが、成功すればスコアが通常の5倍! も入ってくるのだ。フリッパーのボタンでフィールド・マルチプライヤー・レーンのライトを動かせるから、ボールの動きをよく見てなるべく効率よくライトを点灯させていくように!

⬅⬇ヒトデマンが開閉スイッチ。これにボールを当ててから、フィールド・マルチプライヤー・レーンへボールを通そう。ライトの点灯は、フリッパーのボタンで左右に移動できるぞ。

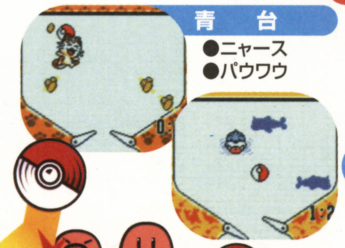
⬆台の上部にあるフィールド・マルチプライヤー・レーンにボールを通せ。ただし、ボールが通るたびにライトが点灯、消灯するので、うまく3つ全部点灯させるのは難しい。

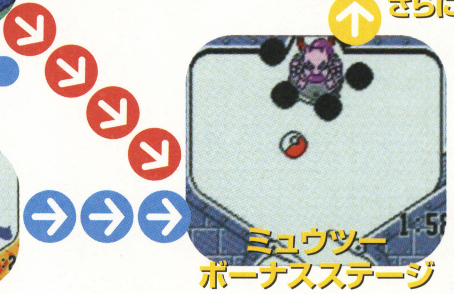
## ミュウツーボーナスステージとミュウ出現条件

ポケモンといえば、ミュウとミュウツー! このポケモンピンボールではミュウツーはボーナスステージとして、ミュウは超高得点のボーナスキャラクターとして登場する。まずは、赤台ならばディグダとゲンガー。青台ならニャースとパウワウのボーナスステージをクリアーしよう。するとミュウツーボーナスステージが出現! ちなみにボーナスステージへの入り方は、ポケモンパネルの下にあるモンスターボールマークを3つ点灯させ、ボーナスホールにボールを入れればいい。ポケモンをゲットしたり進化させれば、モンスターボールマークが点灯する。さらにそれらすべてのボーナスステージを2周したあと、マップモードでセキエイ高原にいき、ゲットモードに入れれば、ごくまれにミュウが出現するのだ! このミュウにボールをぶつけるごとに、超高得点がゲットできる。



➡それぞれの台で、ボーナスステージを2周し、マップをエリア3のセキエイ高原へ。ゲットモードで運がよければミュウが出現だ! ボールを当てるごとに300万点!




⬅それぞれの台でボーナスステージを2種類、キチンとクリアーすれば、ミュウツーボーナスステージが出現する。

## 初めてでも出来るピンボール初級テクニック

すべてのピンボールゲームに通じる基本的でかつ重要なテクニック。それがこの片フリッパー上げだ。プレイ中、常に片方のフリッパーを上げて、ボールがアウトになるコースを狭めておく。これでゲームのプレイ時間が格段に長くなるはず。ポイントは、ボールの位置と連動させて同じ方向のフリッパーを上げること。つまり、画面右よりにボールがあるなら、右側のフリッパーを上げておくわけだ。カンタンに試せるワリに効果は絶大! そして、もしアウトレーンにボールが落ちてしまっても、あきらめるな! このゲームではティルト(台の揺らしすぎでフリッパー停止してしまう)がないので、思いっきり上下に揺らせばいい。すると、ボールが復活することがあるぞ!

⬅常に片側のフリッパーを上げてプレイ。本物のピンボールゲームでも通用するテクニックだ。これだけで結構うまくなる。

⬅しまった、アウトレーンにボールが落ちてしまった! ピカチュウ・ボールセイバーも失敗だ! でもあきらめない。

➡台を上下に思いっきり揺らす。すると、その勢いで、ボールが戻ってくることもあるのだ。左右ではなく上下に揺らせ!

# 魔獣捕獲大作戦

## 女神転生外伝 ラストバイブル

ⅠとⅡ、2作に渡る壮大なストーリー、モンスターとの会話、合体などで話題となった名作『ラストバイブル』シリーズがゲームボーイカラー対応となってよみがえった。今回は、シリーズの基本であり、最大のウリでもある仲魔獲得システムを徹底的に紹介してみよう。

### Last Bible 女神転生外伝 ラストバイブル

**ストーリー**

ガイアと呼ばれる不思議なパワーで奇跡のような技を操る主人公。突然地上に現れた謎の生物、魔獣の秘密を追ううちに、いつのまにか巨大な戦いに巻き込まれていってしまう。

**特徴**

1992年に発売されたソフトのゲームボーイカラー対応版。ゲームバランスやグラフィックも一部変更が加えられている。『女神転生』シリーズからモンスターとの会話や合体というシステムを引き継ぎ、さらに、通信ケーブルを使用して自分で育てたパーティーとほかの人のパーティーを対戦させられるのだ。

### Last Bible II 女神転生外伝 ラストバイブルII

**ストーリー**

魔獣と人間が共存する惑星テラ。魔獣に育てられた主人公は、育ての親である魔獣ソルレオンが連れ去られるという事件をきっかけに自分の出生の秘密をひもとく旅にでることになる。

**特徴**

1993年に発売された、ゲームボーイ専用ソフトのゲームボーイカラー対応版。前作の会話・合体システムに加え、さらに新たな魔獣獲得方法が追加されている。通信ケーブルを使用した対戦モードは、"個人戦"と"タッグ戦"、ふたつの形式が選択できるようになった。

## ラストバイブルシリーズの魔獣獲得基本システム

Basic System 1

### "仲魔を増やして戦力UP" シリーズ独自の概念

**システムの流れ**

悪魔と遭遇
↓
戦闘 or 会話
さらに強い仲魔を求めて……
↓
悪魔合体

悪魔と出会った時点で"戦闘"か"会話"か"逃げる"かの選択が可能となる。会話を選択した場合、まずは悪魔から会話がスタートし、彼らの問いにどのように答えるかによって、成功か失敗かが決まる。失敗すると"戦闘"か"逃げる"しか選べなくなり、場合によっては先制攻撃されることもある。合体は仲魔が2体以上いれば可能となる。

『ラストバイブル』の大きな特徴となっている"敵を味方にする"という概念は、同作の本流である『女神転生』シリーズから引き継がれたものである。このシリーズに登場するモンスターはすべて"悪魔"と表現され、世界各地に実在する神話や伝承などのキャラクターに由来している。それらの悪魔たちは、戦闘中に"会話"することで味方(これを仲魔という)に引き入れることが可能となっている。仲魔になった悪魔たちは、パーティーキャラクターとして戦闘で活躍してくれるうえに、さらに強い仲魔を作り出すための"合体"の材料ともなってくれるのだ。女神シリーズにおける戦闘は、仲魔の存在が不可欠であり、彼らの能力をどう活用するかによってゲームの難易度自体が大きく変化してくる。どんな仲魔を集めてどのような戦略を立てるのか——それが、このシリーズの最大のおもしろさなのである。

シリーズ最新作 **デビルサマナー ソウルハッカーズ**

登場悪魔300体以上、会話パターンも数千種類と、ただ悪魔と会話をするだけで十分楽しめる。悪魔の個性を重視した作りになっているため、仲魔になったあとに信頼関係を築いておかないと、戦闘時に「そんな命令はきけない」とボイコットされるといった事態におちいることもある。仲魔が単なる戦闘要員ではなく、いちキャラクターとして成り立っている作品。

© ATLUS 1997 1999

### 味方にした悪魔を"仲魔"と呼ぶ

なんだきさま!
なにを まよっている…
もしかして おまえは きゅうせいしゅ?
じれったいなー!
ホッ いのちびろいした

Basic System 2

## 仲魔にするにはまず会話!

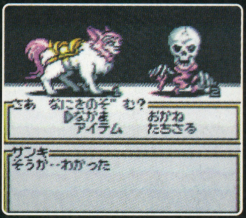
『ラストバイブル』での魔獣との会話は、主人公が“はい”“いいえ”のどちらかを選択することによって進んでいく。会話パターンは魔獣の種族ごとに設定されており、正しい選択肢を選んでいけば必ず成功するようになっている。ただし、『Ⅱ』は満月時(月齢14〜17の間)になると魔獣が興奮状態となってしまうため、会話は一切できない。ヘタに話しかけると、先制攻撃を食らってしまうので、会話を始めるときは月齢を確認しておこう。また、すでに仲魔にした魔獣との会話は、「われわれ○○○をこんごともヨロシク」というアイサツだけで終わるので、これをうまく利用して戦闘を回避することもできる。もし会話が失敗しても、何度でもやり直せるので魔獣に出会ったらどんどん話しかけていこう。

**会話は戦闘回避も可能!!**

### 『ラストバイブル』の場合

月齢による制限がないので、いつでも会話をすることが可能。魔獣の種族ごとによる選択パターンはそれほど複雑ではないので、何度か会話を繰り返していればパターンを見つけ出せるはずだ。会話で仲魔にできるのは4つ上のレベルまで。それ以上レベル差があると、無条件で戦闘に突入してしまうので注意。

### 『ラストバイブルⅡ』の場合




『Ⅱ』の会話パターンは、種族ごとに定められていないため少々複雑だが、繰り返し会話を行なっていけば、成功パターンを見つけることができる。序盤のうちにパターンをつかんでおこう。また、『Ⅱ』では魔獣への返答が遅れると「はなし きいてる?」などと突っ込まれたりする。仲魔にできるのは5つ上のレベルまで。

Basic System 3

## 仲魔と一緒に戦おう

仲魔になった魔獣は、“たいれつ”から“よぶ”を選択すると、戦闘パーティーに加えることができる。戦闘中の行動は、主人公やほかのキャラクターと同じでプレイヤーが設定しなければならない。魔獣の中には敵として出現した場合と、仲魔になった場合とで所持魔法が変化するものもいるため、戦闘に加えるときには仲魔のステータスをチェックするようにしよう。ボス戦は仲魔なしでは勝てないので、事前に強い仲魔を集めておくこと。

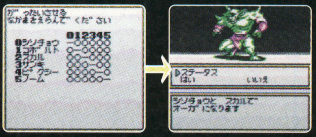
← HPや耐力の高い仲魔は、前列に配置して壁役にさせるのも手。その場合はまめに回復してあげよう。

**ボスは仲魔なしでは倒せない**

Basic System 4

## 合体で新しい魔獣を作ろう

合体はヒロインなどのサブキャラクターが所持している“コンバック”という魔法で可能となる。『Ⅱ』には“シドンの街”に合体場があるので、それを利用してもよい。どちらの場合も選択した時点で、下の写真の組み合わせリストが表示される。○のついている組み合わせが合体可能な魔獣だ。2体を選ぶとどんな魔獣ができるかが表示される。『Ⅱ』では合体時の月齢によって、誕生する魔獣のステータスが変化するほか、合体元の魔獣に武器や防具を装備させることで、合体後の魔獣のステータスを強化できる。『Ⅰ』にはこれらの特典はないが、主人公より3つ上のレベルの魔獣なら作れる。使えなくなった魔獣を合体させて再利用していこう。




← 『Ⅱ』では合体後に誕生する魔獣のステータスを確認することができる。

**あっ! と驚く種族も作れる!!**

### 合体の種類

**突然変異(ミューテーション)**
すべての合体において10パーセントの確率で発生する。ミューテーション限定の種族が誕生するが、どの魔獣になるかはランダム。このミューテーションどうしでさらに強い魔獣を作ることも可能だ。

**ランクチェンジ**
特定の種族と合体させた場合に発生する。『Ⅰ』ではランクアップのみ、『Ⅱ』ではアップとダウンの2種類がある。アップ、ダウンするのはどちらのシリーズも1段階のみ。

**その他**
特殊なアイテムを複数集めて、とある場所に持っていった場合にのみ誕生する魔獣もいる。ここではヒントさえも紹介できないが、驚くほどに強い魔獣なのでがんばって探してみてほしい。

## そして… 『ラストバイブルⅡ』の新たな魔獣獲得方法 “たまご”と“ワナ”

『ラストバイブルⅡ』では、ここで紹介した会話、合体以外にも魔獣を仲間にする方法が追加されている。敵の攻撃から守ることで魔獣が生まれる“魔獣の卵”とマグネタイトをしかけに取り付け、魔獣を捕まえる“ワナ”。つぎからのページでは、この“魔獣の卵”と“ワナ”についての詳しい説明をしてみよう。どちらもやり込みがいのあるシステムだ。

くわしくは…
Go to Next!!

# 『ラストバイブルII』魔獣獲得大作戦①

# たまご Egg

## すごい魔獣が生まれる“たまご”を探せ!

『II』の世界には“たまご”が全部で4つ隠されている。このたまごは、入手した時点では何の役にも立たないが、大切に育ててあげると、なんと中から魔獣が生まれるのだ。どんな魔獣が生まれるかは、たまごによって定められているが、入手直後に育て上げれば強力な助っ人となってくれる。もし、たまごを手に入れたらすぐに孵化させて、戦闘に参加させよう。たまごの育て方は簡単。たまごを戦闘パーティーに加えて、ほかのキャラクターに守らせればいい。“まもる”を選択すると、対象となっているキャラクター(この場合はたまご)が攻撃され、守っているキャラクターがダメージを受ける。たまごは、この守ってくれたキャラクターの痛みを感じて成長していくのだ。詳しくはたまご入手〜誕生とその後を綴った“子育て日記”で、紹介していこう。

### たまご使用前

ゲーム序盤、主人公ユーリと親友ラルサのみのパーティー。この時点では仲魔にできる魔獣のレベルが低く、ヘタに戦闘に参加させると殺されてしまう可能性が高い。ふたりのレベルアップだけが頼りの弱々しいパーティーだ。

### たまご使用後

最初に入手できるたまごからジャターユを孵化させた。HPが主人公たちの倍近くあり、壁役として頼もしい。攻撃力も高く、全体回復魔法を所持している心強い仲魔だ。しばらくはこの3人だけで十分対応できる。

# 子育て日記

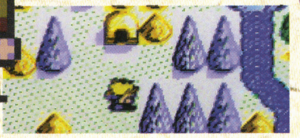
by ユーリ

### ☯月×日

おなかが空いたので、ソルレオンからお金をもらってアインの村にマナを買いに行った。村の人たちは、悪さばかりするベルクという魔獣の話でもり上がっていた。お店の人もマナのたねを盗まれたりして困っているらしい。ぼくのともだちのラルサは、その話を聞いて、

ベルクを退治しに行こう!

といい出した。その意見にはぼくも賛成だ。ぼくとラルサはお店でマナのたねを用意して、さっそくベルクがいるという北西の洞くつへ向かった。



いざ、ベルクの洞窟へ!!

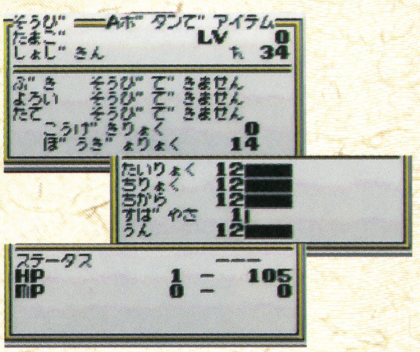
### ☯月×日(つづき)

ベルクの洞くつでは村の人が、柵を外してぼくらがくるのを待っていた。ぼくたちは途中で仲魔になってくれたドワーフたちといっしょに洞くつの中を調べてみることにした。最初の分かれ道を左に入ったところで、ぼくは丸いものを見つけた。

奇妙なものを発見した!

### ☯月×日(さらにつづき)

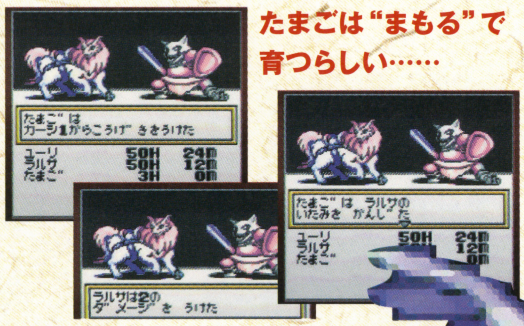
ぼくが発見したのは何かのたまごだった。たまごは弱々しく鳴きながら「ぼくをまもって」といっている。なんだかよくわからないが、とりあえず拾っておいた。どこからどうみてもただのたまごで、何の役に立つのかさっぱりわからない。でも、なんとなく不思議な力を感じるたまごだ。ベルクを倒したあとにでも、じっくり観察してみることにしよう。ぼくたちはさっそくベルクとの対決に向かった。……ベルクはとっても強かった。ぼくがアギラの魔法を覚えてなかったら、絶対勝てなかっただろう。




一体何だろう?????

## ☯月◆日

ベルク退治が無事に終わったので、ぼくはたまごについていろいろと試してみることにした。まずはたまごといっしょに戦ってみる……だめだ。たまごはやっぱりただのたまごでまん丸だから、なんの攻撃もしてくれない。じっと身をまもっているだけだ。でも、どんなに攻撃を食らっても割れることはないらしい。……そうだ！　たまごは「ぼくをまもって」といっていた。まもってあげればいいのかも。“まもる”、“まもる”…………やっぱりそうだ！　たまごはまもってくれた人の痛みを感じ取って成長している！　よーし、どんどん育てるぞ!!




たまごは“まもる”で育つらしい……

## ☯月☺日

たまごをまもるだけの日々が続いている。たまごの成長はぼくらが受けるダメージの大きさで変化するみたい。でもだからといって、危ないところには行けないしなぁ。地道にがんばろうっと。

まだまだ生まれない……

## ☯月◆日

なかなか生まれないなー。もうぼくもラルサもボロボロだよ～。たまご、ぼくらより頑丈になってない？

…まだかなァ

## ⚔月☯日

ついに、ついにたまごが割れた!!　すごいぞ、ジャターユ誕生だっ！　すっごい強い魔獣だよ！　ボロボロになった甲斐があったね、ラルサ！　たまごをふ化させるには、中身の魔獣と同じくらいのダメージをぼくらが受けなきゃいけないらしい。大変だったわけだ。でも、これでしばらくは楽できるぞー。ジャターユくん、がんばって戦ってね。

あっ!!

**ジャターユ誕生だ!!!**

LV9
HP103
MP21
耐力7
知力8
力8
す速さ10
運10
所持魔法　メディ、マカジャマ、ドルミン

## ◆月⚔日

あれから地底湖に行ったり、マゴクの基地に行ったりといろいろなことがあった。ぼくや仲魔もジャターユに比べるとすっかり強くなり、ジャターユが活躍できなくなってきた。そろそろジャターユともお別れかな……っと、そうだ！　エサウの故郷には魔獣を強くしてくれる調教師がいたんだ。あの人に預ければ、ジャターユがパワーアップするにちがいない。お願いしてみよっと。

どんな魔獣もおれに預ければ強くなること間違いなし！

よーし、調教師に預けてパワーアップだ!!

## ☺月☯日

ジャターユを預けて2ヵ月目。ぼくはすごく強くなったジャターユの姿を想像して、わくわくしながら調教師のもとへ向かった。ところが、調教師はぼくの顔を見るなり青くなり、「ちょ、ちょっとばかり弱くなったかな？」とつぶやいた。ま、まさか……ぼくは引き取った魔獣を見て倒れそうになった。ぼくのジャターユは、さらに弱いレイブンに変化していた……。がっくり。ぼくはこの日の悲しみを忘れないために、ここに調教師のシステムについてしっかりと記しておくことにする。こ、今度からは気をつけよう……。

レイブン
LV4
HP33
MP11
耐力5
知力7
力6
す速さ8
運8
所持魔法　なし

### ～魔獣調教の教訓～

預けた魔獣のレベルが自分（主人公）より低ければ低いほど、失敗する確率が高くなる

魔獣のレベルが5以上高ければ60パーセントの確率でレベルアップとなり、残りの40パーセントの確率でレベルダウン、もしくは魔獣に逃亡される。逆に主人公のレベルが魔獣より1～5以上高いときに預けると50パーセントの確率で、10以上なら40パーセントの確率でレベルアップする。

# ワナ

## 魔獣を捕獲せよ!!

魔獣の好物であるマグネタイトをしかけることで魔獣を捕らえ、仲魔にすることができる“ワナ”。魔獣と会話をしなくともいとも簡単に仲魔を増やせる便利なシステムである。

# ワナシステム詳細解説

## ワナの基礎知識 その1 しかけは全部で3つ

ワナをしかけるためにはまずそのしかけを見つけなくてはならない。『ラストバイブルⅡ』の舞台“第三惑星テラ”に用意されているワナは全部で3つ。そのうち冒険を進めていくうえでまず最初に発見するのがバンゴア大陸の北部、地底湖のそばにあるワナだろう。なお、どの場所にあるワナでも捕まえられる魔獣に違いはない。

← 地底湖のそばにあるワナには、ワナのしくみを説明してくれるキャラクターが立っている。

バンゴア大陸・北部

← 地底湖へと続く洞窟を抜けるとすぐ北に見える洞窟。この中にワナ用のしかけが設置されているのだ。

## ワナの基礎知識 その2 エサはマグネタイトを使用

魔獣の好物であるマグネタイトはワナをしかけるためになくてはならないアイテム。さらにストーリーが進行すると、マグネタイトをさらに珍しいアイテムと交換してくれるというイベントも用意されている。ただし、マグネタイト自体が珍しいアイテムなので入手が非常に難しい。できるだけムダづかいは避けるようにしよう。

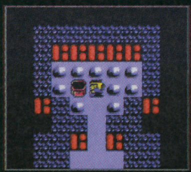
↑マグネタイトをしかけなければワナは機能してくれない。

### マグネタイト入手法

**モンスターから入手**

← 地底湖そばに出現するマハカーラはたまにマグネタイトを落としてくれる。マグネタイト稼ぎにはもってこいの魔獣だ。

**宝箱から入手**



← 魔獣が落とすマグネタイトよりは確実に手に入れられる。しかし、数が限られているのが難点。ダンジョン内をくまなく探そう。

## ワナの基礎知識 その3 しかけたら待つ

ワナをしかけたらあとは魔獣がかかってくれるのを待つだけだ。なお、ワナに魔獣がかかるタイミングは月齢にして約1日後。ダンジョン内や町の中では時間が進まないので外のマップに一度出てから時間を進めよう。

ワナをしかけたら

一日ぶん歩け!!

約600回におよぶ実験から導きだされた

# 統計から見るワナ

## いつワナをしかけるか？

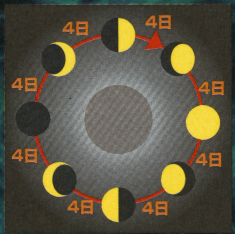
地底湖そばのワナにはそのしくみを説明してくれるキャラクターのセリフにこういうモノがある“満月の時はやめときな、魔獣の力が強くなってるから捕まりにくいよ”。……はたしてこの言葉は本当なのだろうか。逆に魔獣を捕まえやすい日というのはあるのだろうか。そこで、ひたすらワナを設置し続け、統計をとることでその真実を確かめてみることにした。なお、満月は14～17日の間である、以降は4日ごと下図のように月が満ち欠けしてゆく。統計とあわせて参照してほしい。

↑やはりワナをしかけたからには何らかのモンスターが掴まっていて欲しいものである。

↑マグネタイトだけ食べられて、ワナにはなにも残っていない……魔獣に殺意を覚える瞬間だ。

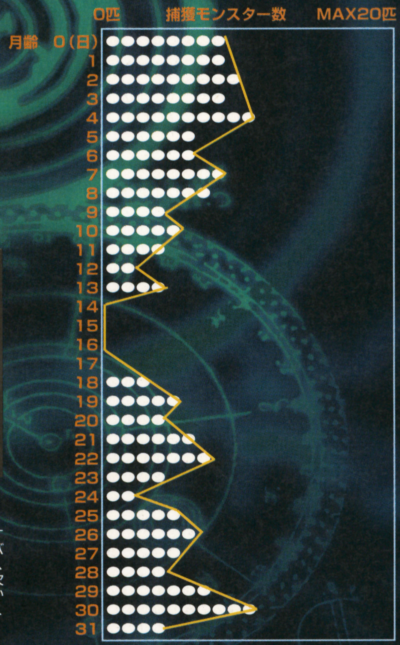
## 月齢から見るワナの成功率

月の変化



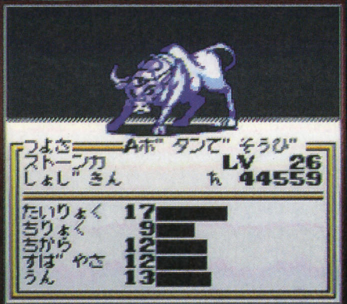
月齢一日=マップ上8歩

↑月齢とは新月の時を0として計算する日数の変化を指す。なお、『ラストバイブル』では30日～1日を新月として、月の満ち欠けを繰り返す。月の満ち欠けは魔獣との会話など獲得に大きくかかわってくるので常にチェックしておくようにしよう。




## 主人公のレベルと魔獣の関係

はたしてワナで捕まる魔獣には法則性があるのだろうか。疑問を解決すべく、先程の統計から調べてみることにした。結果、主人公のレベルが変化しない限り、主人公と同じレベル、またはひとつ下のレベルの魔獣が捕らえられるという結果が出た。右に調査時の主人公のレベルと捕らえられたモンスターのレベルを比べてみた。



→基本的に主人公と同じレベルの魔獣が仲間になるようだ。

| 実験ナンバー | 主人公レベル | 捕獲モンスター | モンスターレベル | 捕獲数 |
|---|---|---|---|---|
| 1～90 | 19 | ガミジン | 19 | 30 |
| 91～270 | 21 | ランダ | 21 | 53 |
| 271～413 | 24 | アツユ | 24 | 48 |
| 414～640 | 25 | アツユ | 24 | 30 |

結論

注・データはすべて編集部調べ

## ワナはどのタイミングでしかけるべきか

ワナは主人公のレベルと同じか、ひとつ低いレベルの魔獣を捕まえることができる。つまり、主人公のレベルが高くなりすぎてしまい、パーティーにいる魔獣が主人公のレベルよりもはるか下、というときがワナを利用するベストのタイミングであるといえる。もちろんワナをしかける日は満月以外、可能なら新月の日にしかけるのがベストだ。満月の日はほぼ100パーセント魔獣を捕まえることができない。しかし、捕まえやすいとはいえ、新月の日にしかければ確実というわけではない。一番ベストな方法はワナをしかけるまえに必ずセーブするという方法である。マグネタイトを食い逃げされてもリセットするだけでよい。

© 1999 GAPS INC. / BIOX Co., ltd.

# BURGER BURGER POCKET

HAMBURGER SIMULATION
バーガーバーガーポケット

## PLAY & COOKING バーガーバーガーポケット あそびと料理

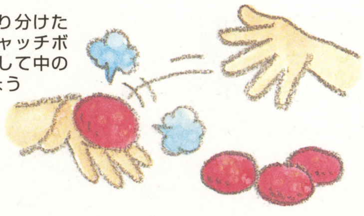
このゲームは、ハンバーガーショップを経営し資金を増やしていくという、シンプルなゲームです。時間内にできるだけ自分のバーガーチェーンを増やし、ライバルたちよりも多く資金を集めれば勝利となります。さて、ゲームが一段落して何か食べようかなぁなんて思ったら、それはもうハンバーガーしかないでしょう！　さあクッキングタイムのスタートです！

1.材料を用意しましょう

2.最初にみじん切りしたタマネギを炒めます

3.余熱をとってからタマネギに挽肉と卵を合わせよく練りましょう

4.香辛料のナツメグを入れると臭みがとれます



5.ボール状に取り分けた材料を両手でキャッチボールするようにして中の空気を抜きましょう

### 1 ゲームの設定を決めよう

まず最初にゲームの設定をしましょう。ここでは、プレイする人数とコンピューターの思考レベルを決める必要があります。初めてのプレイならば、ひとり目をMANに、ふたり目をCOMにすることをお薦めします。そのあとは、ゲームのターン数とコンピューターの思考レベルを設定します。あなたが初めてこのゲームをプレイするのならばターン数を30に、思考レベルを"よわい"に設定すればいいでしょう。

### 2 バーガーチェーンの名前を決めよう

その後の画面で自分のチェーン店の名前を決めることになりますが、あくまでも"ハンバーガーショップ"だということを忘れないように注意しましょう。ハンバーガーチェーンの名前が"××亭"ではどうにも格好がつきません。とはいえ、チェーンの名称によってゲームの展開が変わる、ということはないので、奇をてらったチェーン店名も楽しく遊ぶうえでは大切なことかもしれませんね。

### 3 さあ、ゲーム開始だ！

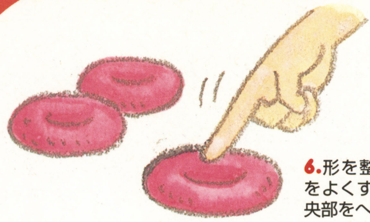
以上の事柄を設定すると、あなたは資金である3000万円とともに、突然ゲーム盤の上に投げ出されます。まずは"ルーレット"という項目を選んでみましょう。軽快な音とともに、あなたのゲームボーイ画面にルーレットが登場するはずです。このときにAボタンを押すとルーレットが止まり、その数字の数だけあなたは盤上を移動できるのです。とりあえず適当にゲーム盤上を歩き回ってみましょう。

### 4 サラチでお金をゲット！

もし、止まったマスに金ののべ棒のようなマークがあれば、あなたは幸運の持ち主です。そのマスに止まることで、あなたは無条件で500万円を手に入れることができるのです！　ゲーム序盤は盤上に点在する金ののべ棒マークを目指し、歩みを進めるのがいいでしょう。ちなみに、金ののべ棒のマスにだれか止まり500万円を入手すると、そこは"サラチ"と呼ばれるマスに変化します。

### 5 いろんなカードをゲット！

ゲーム盤上を移動していると、"サラチ"や"ぼうえきしょうしゃ"といったさまざまなマスに止まることでしょう。資金がそれほど多くないときに"サラチ"に止まると、ハンバーガーのレシピを作るためのカードや、ライバル店を横取りする"のっとり"カードなどの特殊なカードを入手できます。"ぼうえきしょうしゃ"や"おろしうりいちば"では、複数枚のカードを入手できる可能性があります。



6.形を整えたら、火の通りをよくするために片側の中央部をへこませましょう

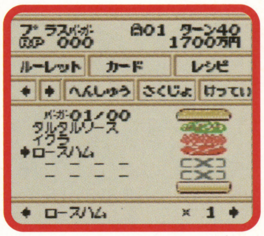
## 6 サラチを購入、店を作ろう！

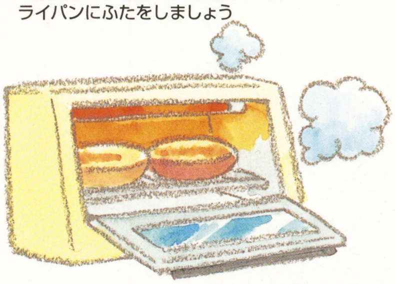
じつはこの“サラチ”、購入して自分のチェーン店を建てることができるのです。あなたが“サラチ”に止まったときに、その“サラチ”の値段と建設費を合わせた金額以上の資金を持っているのならば、“サラチ”に自分の店を出すことが可能となります。そして自分のチェーン店が多くなれば、それだけ利益も増えていきます。出店して損をすることはないので、どんどん自分の店を増やしましょう。

7.風味を出すためにサラダ油とバターで焼きます。中まで火が通るようにフライパンにふたをしましょう

## 7 ハンバーガーのレシピを作れ！

自分のチェーン店を出店し、ハンバーガーの素材となるカードをいくつか入手したら、自分のターンが始まったときに“レシピ”の項目を選んでみましょう。ここでは、手持ちのカードを組み合わせてハンバーガーのレシピを作ることができるのです。レシピを作ると“RP”という数値が増えていき、ターンの始めに増える資金も増加します。また、自分の所有する店が多いと資金の増える量はさらに増加します。

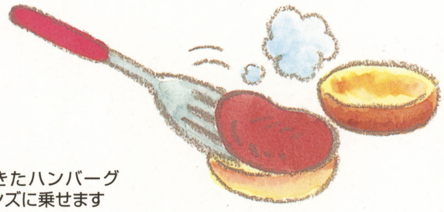


8.バンズ（パン）を焼きましょう

## 8 カードを有効に使うのだ！

ゲーム中に入手できるカードの中には、他のプレイヤーに対しての攻撃や、防御につながるカードもあります。ライバル店の悪いうわさを流す“うわさカード”や、ライバルの何店かを無理やり自分の店にしてしまう“のっとりカード”がそれです。これらのカードはなかなか入手できないだけあって、使用したときの効果は強力かつ、非情です。うまく使いこなせれば、ライバルたちに大打撃を与えられるでしょう。

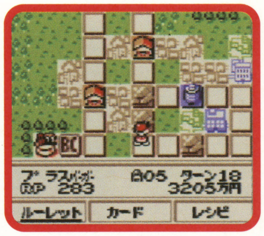


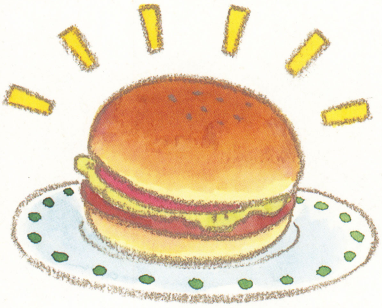
9.できたハンバーグをバンズに乗せます

## 9 ライバルより多くお金を稼げ！

“サラチ”のほかに、“立て札”があるマスが盤上にあることに気づきましたか？

“立て札”のマスは、デパート建設予定地です。時間が経つと自動的に“デパート”のマスになります。が、最後まで予定地のままである可能性も秘めています。あなたは“デパート”マスに止まることで、そのデパートとテナント契約をできるのです。テナントはサラチに出店するよりも安く出店できます。



10.レタスやタマネギなどお好みの野菜にソース、ケチャップなどをかければできあがり

## 10 ゲーム終了！ 果たして勝者は!?

カードの入手、店舗の出店、レシピの作成……。これらのことに没頭している間に、設定したターン数は尽きていることでしょう。ここでこのゲームは終焉を迎えます。あなたの資産はライバルたちよりも多かったでしょうか？　そうでなかったら、残念ながらあなたは敗者ということになります。もしあなたがライバルたちよりも多くの資産を持っていたのならば、見事あなたの勝利です。おめでとう！

さて、お腹もいっぱいになったところでそろそろ2回目のゲームを始めましょうか？　1回目のゲームでライバルたちに負けてしまった人は、まず勝つことを。見事に勝利した人はさらに資産を増やすプレイを目指しましょう。では、あなたの幸運を祈ります！

# beatmania GB

コナミ
1999年3月11日発売
価格 4,300円(税別)

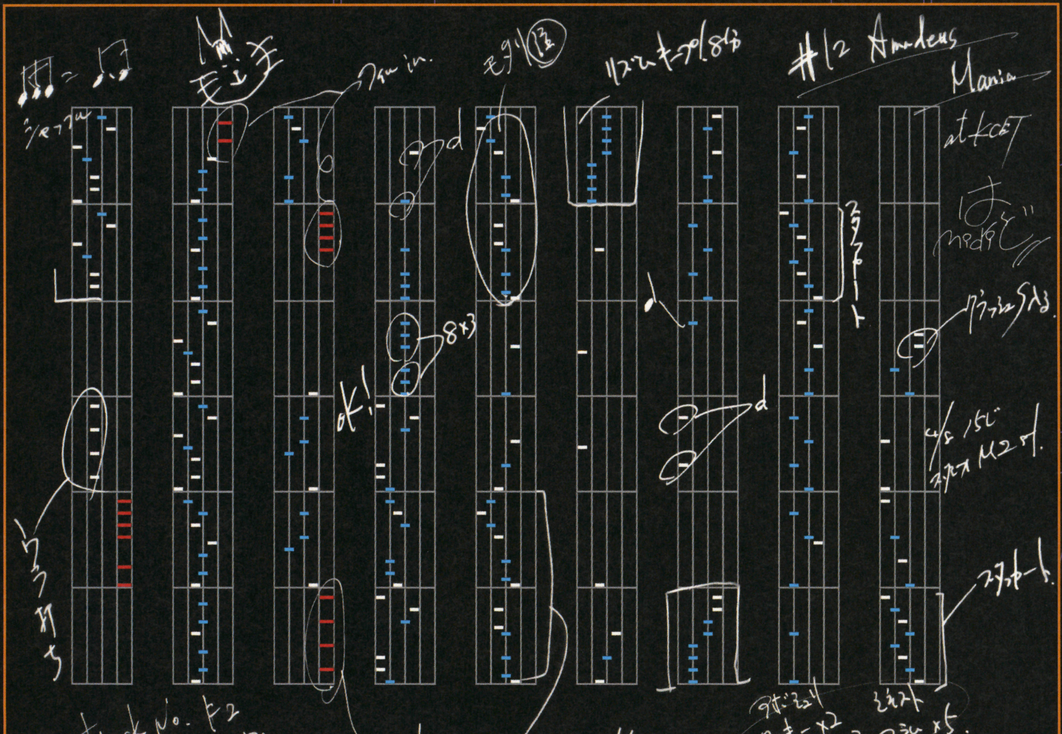
©1997,1999 KONAMI

去る1999年3月11日、ビートマニアGB発売を記念したスーパーイベント“グルービー・ナイト”が開かれた。会場には世界中のトップDJが集結。右手はGBでビートマニアをプレイ、左手はターンテーブルを操ってレコードをコキュコキュ。興奮した会場からは“アイーン” の声の大合唱だったぞ。来れなかったみんなのために、DJの魅力はあとでたっぷり教えるとして、アーケードにNYのクラブシーンそのままのグルーブ感を持ち込んだビートマニアがついにGBで登場したことは、どう考えても快挙だ。GB版ではアーケード版、プレステ版に収められた10曲にGB版オリジナル10曲をプラスした充実ラインアップ。通常プレイのアーケードモードとGBミックスモードで“グレート”を連発、高得点をゲットするとパスワードが表示され、そのあとからはパスワードを入力すると隠し曲5曲がフリーモードでプレイできる。最近、地球防衛軍のつぎに人気職業のDJだけど、不思議なことに87パーセントの確率で牛肉好き。みんなも神戸牛食ってビートマニアGBやってDJを目指そうぜ。

## クールでグルービーでエクセレントでおまけにアイーンな beat maniaがゲームボーイで登場だい！

# What's DJ!

GAME BOY COLOR



**Artist:**

2 gorgeous 4U: prophet-31/ overdozer: MIRAK/ overdozer (driving dub mix): QUADRA/ believe again: Emotion of Sound featuring miryam/ salamander beat crush mix: NITE SYSTEM/ luv to me: THIRD-MIX/ cat song - theme of upa: UPA & NORA/ papayapa bossa: staccato two-J

**Stuff:**

Director: KJ / Sound: Rythm Master Takeshi / Programer: ChaCha Yoshida, Nakayama Takara, Domae Yoshiki / Designer: KJ, Matsuda Chisa, Tobioka Chieko, Sakurai Aya

KONAMI Nintendo Pioneer Roland Vestax BOSS Columbia gemini KORG Technics Melos Nippontokyo ASCII



http://www.konami.co.jp/am/video/bm/index.html

# DJ Sample #256 Rolling-Uchizawa

## ファミ通WAVE所属DJ・ローリング内沢氏を解剖して秘密を探った。DJのケタ外れパワーを知れ！

**目**
視力は裸眼で5.0。200メートル先を飛んでいる蚊ですら、はっきり見ることができる。その上、耐久性にも優れ、10軒のレコードショップを回り、テクノからクラシック、アニメソングまですべてのレコードをチェックしても疲労しない。またメガネにも秘密があり、クラブでプレイ中、観客の熱気でくもっても視界への影響はまったくなし。さらにスイッチひとつでわずかな光を増幅、真っ暗なクラブでも昼間並の視界を確保できるのだ。

**鼻**
嗅覚は水中でウナギ並、陸上ではイヌ並。普通の人間の5000倍近い能力である。これは幼いときからの訓練によるもので、ハーブティーの選別、香水のブレンドなどのトレーニングの成果。なぜなら人気DJになるためには嗅覚テストがあり、クラブの風紀を乱すナンパ野郎の臭いをすぐにキャッチして、スタッフに退場を命ずるのも仕事のひとつだからだ。たまに誰かがこいたおならの臭いを敏感に感じ失神しそうになるのが唯一の弱点である。

**耳**
DJはとにかく耳がいい。超音波まで聞こえるのはもちろん、36人の人間に同時に話しかけられても、問題なく話の内容まで聞き分けられる。またあまりにも大きな音が響いたときは、自動的に鼓膜がはがれて、うるさい音をシャットアウト。ダメージを食らうことはない。聴覚が優れ過ぎるために、小さい声の悪口も聞こえてしまうのが難点だが、特製のサイバーピアスを装着することで、自分に都合の悪い話題は一切聞こえなくなるようになる。

**拳**
かつて"全日本手先が器用選手権"で予選落ちしたものの、レコード盤をスクラッチさせることには異常にたけた手。一晩クラブでプレイするとレコード盤との摩擦で指紋が消失することもあるが、翌朝には再生する。また、なぜか腕っぷしも強く、正拳突きで厚さ15センチの鉄板まで突き破り、さらに"賢者の指輪"を装着するとパワーアップし、腕を回転させるだけでジェット気流を巻き起こす。DJにケンカを売ってはいけないのは常識だ。

**ターンテーブル**
DJは休日には18時間以上、もちろんクラブから自宅に帰ったばかりのときでもプレイの練習は欠かさない。たまに練習中に寝てしまうこともあるが、そんなときはミサーの上にセッティングした孫悟空が力強く支えてくれる。こんなかっこいい機材が部屋にあるっていうだけで、DJが半端じゃなくモテるのがわかる。とりあえず、みんなはダンボールでターンテーブルを作って練習すれば、かなりのシミュレーションになるはず。嘘ではない。

**GB**
かっこいいプロのDJでも夢中になっているのがゲームボーイ。もちろん、プレイしてるのはビートマニアに決まってる。トイレに座っているときも離さないほどの熱中ぶりだ。ローリング内沢氏はみんな知ってるように、ゲーム雑誌の編集者としての顔も持っているので、ビートマニアの腕もグレート！　まさしくみんなのあこがれの存在だ。クラブでのプレイ中は内沢氏の背後霊が勝手にGBで遊んでいるらしい。それで自分の腕もアップするというから便利だ。

**バッグ**
クラブでプレイするときに持っていくバッグの中身は？　しっかりセレクトしたレコード盤十数枚。暗闇の中でもレコードのピックアップを間違えないための懐中電灯は両手が使えるヘッドライト。自作曲をプレイするためのMDプレイヤー。スケジュールがぎっしり書き込まれたシステム手帳。当然GBも忘れない。こうして見るとDJミュージシャンだということがわかる。ちなみに水飲み鳥とシカのマスコットはお守りとしてミキサーに飾られる。

**部屋**
DJは常にクールでなければいけない。生活の臭いが強いフライパンや洗濯物を部屋に置くなんてもってのほか。遊び心からつい購入してしまう洋モノのキャラクターグッズなどのおもちゃと輸入盤でいっぱい。輸入盤のCDはインターネットでも買っている。ベッドに乗っかっているのは恋人ではなく、インターネットで購入したハイスペックマネキン。ただのおもちゃだ。最近飽きてきたが、返品がきかないので引き取ってくれる人を募集中。

### お薦めレコード

ローリング内沢氏が推薦する必聴盤を紹介するぞ。ゲーム好きのみんなのためにゲームサウンドばかり揃えてくれた。内沢氏が一番好きなジャンルはテクノ。そういえばゲームサウンドってテクノそのものだもんね。

ビデオゲームミュージック

VIDEO GAME MUSIC
(¥EN RECORD)
YMOの細野晴臣氏プロデュース。もう10年以上まえのモノ。いまだにDJのとき使用してる。

トライフォースみたいなの

V.A./トライフォーズ
(ULTRA TECHNO RECORDS)
インディーズレーベルである全日本レコードのCD。ゲームネタ満載&カッコイイです。

コンピューターロッカーズだっけ？

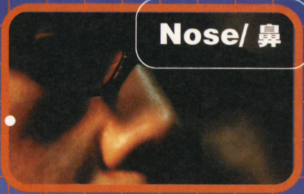
GALAXY DEFENDERS/
COMPUTOR ROCKERS
(BREAKIN'RECORDS)
エレクトロなんだけど、『バーガータイム』や『ペンゴ』などなつかしのゲーム音満載。

# DJ Sample #256 Rolling-Uchizawa

**Personal Data**
Name: Rolling-Uchizawa
Sex: Male
Age: 29
Height: 176cm
Weight: 75kg
Shose size: 9.5inch
Favorite: Toys&music
Eye color: Black
Blood Type: RH+A
Nationality: Japan
Hometown: Tokyo
Occupation: Editor&DJ

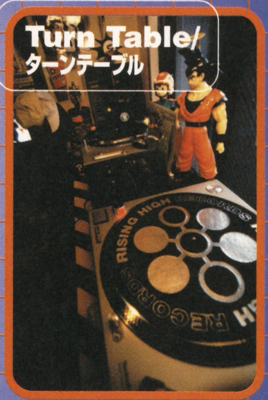
Genre: Techno
Unit: tech/n.o.
Turntable:
SL1200MkIIID (technics),
CD-J50 (pionner)
Mixer:
AT-MX33G (audio-technica)
Regular party:
kitchen (at Bar Drop)
Foolish gamers
Home Page:
http://www.amy.hi-ho.ne.jp/rolling-uchizawa/foolish.html

Eye/ 目



Nose/ 鼻

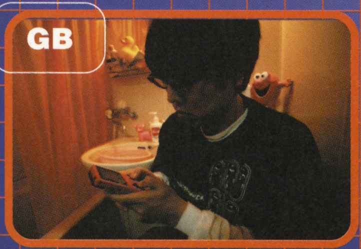
Ear/ 耳



Turn Table/ ターンテーブル

Fist/ 拳

beat mania GB
What's DJ!



GB

Bag/ バッグ

Room/ 部屋

# DJ Goods Catalog for beat mania

beatmaniaGB

**プロ志向の君も、カッコだけでいいキミも満足するDJグッズが勢揃い。**
**DJってミュージシャンなんだ。**

1 **melos/ミキサー/PMX-2R**
2枚のレコードを同時に回しながら、ふたつの曲をうまくミックスするのに使うDJミキサー。レコードを逆回ししたりしたときに効果を発揮する。丈夫で音もいいけど、プロになったら買うことを考えればいいでしょう。

2 **vestax/ミキサー/PMC005a MKII**
美しいブルースケルトンのポップなミキサー。形から入るプロ志望のキミにピッタリだね。スペック的にも重いリズムを刻むバスドラムやベースの音を無くしたり、ラジオの音を作れたりでびっくり。

3 **roland/リズムボックス/MC-505**
これってプロがレコーディングに使えるハイスペック機。シンセサイザーとしていろんな音色が出せるし、音響効果も想像がつく以上に楽しめる。あらかじめプログラムすれば5000曲のデータを記録可能。

4 **roland/ミキサー/DJ-1000**
リアルタイムで音を金属的なものにしたり、やまびこみたいにしたり、明るくしたり、暗くしたりできるDJ必携のミキサー。MIDI機器と同時再生もできるから、サウンドの幅をグンと広げられるぞ。

5 **vestax/マット/slipmats**
ターンテーブルにセットしてレコードを指でスクラッチしやすくするスリップマット。実際にレコードを乗せたり、暗いクラブで使うと見えないから、ポップなデザインを部屋のインテリアとしてアピールしたらいいかもね。

6 **technics/ヘッドホン/RP-DJ1200**
ワンタッチで首にかける部分が回転して、自分が使いやすい状態にできるプロ仕様のヘッドフォン。本気でやるなら、絶対こいつを選ぶべきだぞ！　音も最高、部屋でパフォーマンスの練習用にもバッチリ使えるはずだ。

7 **vestax/ヘッドホン/KMX3**
NYハウスミュージックの大御所のアイデアで生まれたヘッドフォン。肩に挟んで使うんだけど、シャワーみたいであまり使いやすそうじゃないね。みんなにはウケ狙いで使ってみるのがいいと思うよ。

8 **vestax/ターンテーブル/PDXa1 MKII**
ミュージシャンとしてのDJをバックアップするターンテーブル。レコードをコキュコキュってスクラッチしたときに針は飛びにくいし、レコードを交換しやすいレイアウトなんだって。確かにアームも頑丈そうだね。

9 **technics/ターンテーブル/SL-1200MK3D**
DJ界では超スタンダードな名品。ダイレクトドライブ方式の高精度回転をキープするクォーツ連続ピッチコントロールのシンセサイザープレイヤーなんだって。本当のプロならまず購入を考えるほどのスグレ物ってヤツらしいぜ。

10 **korg/エフェクター/KAOSS PAD**
プロのギタリストがギターとアンプをつなぐコードに箱みたいな機械をつけてるの見たことある？　これはあれのDJ版。指先の簡単な操作で音をひずませたり、いろんな音を混ぜたりできるすごい機械だよ。

11 **vestax/CDターンテーブル/CDX12**
CDを2枚同時に聞けるプレイヤーにDJミキサーをドッキング。これなら部屋で使ってもおもしろそうだね。外部入力でほかに4つの音源からの音を混ぜられるから、遊び方しだいで、わけのわからないことになるかも。

12 **pioneer/CDターンテーブル/CDJ-100S**
わかるかな、真ん中の丸いダイヤルを回すとCDを好きなように回転させることができるんだ。CDのクオリティのよさが、そっくりプレイの幅を広げてくれる。まずこれをプレーしてグルーブ感をやしなうといい。

13 **technics/ミキサー/SH-DJ1200-K**
1997年のDMC世界大会で公式ミキサーとして使われた。つまり、プロ中のプロが使うミキサーだね。ミキサーで大切なのは最終的には耐久性と使い勝手のよさなんだって。ゲーム機でいえばN64みたいなもんかも。

14 **columbia/ターンテーブル/GP-3R+GMX-3**
ちょっとレトロな感覚のレコードプレイヤーと専用ミキサーのセット。バッテリーは乾電池でもOKだからGBみたいな手軽さ。垂直に立ててもちゃんとレコードが回る。かわいいルックスで女の子にも喜ばれそう。

15 **boss/サンプラー/SP202**
タタタタって感じで短い音を連続して出すプレイは知ってるよね。これはそういうサンプリングをボタンひとつでできるようにしたマシン。マイクを使って自分の声をロボットみたいにもできる。乾電池でOK。

# DJ Goods Catalog for beat mania

## ハムスターパラダイス

アトラス
1999年2月26日発売
価格 3,980円(税別)

©ATLUS 1999

① 秋えいきのハムスター本はエッセイ『ハムハムハムスター』と、飼育書『ハムハムハムスター(上級編)』が《どうぶつ出版》より各1200円で発売中!! でもたぶん本屋さんに注文しないと手に入りませ〜ん

# STEP. 2

※このゲームのラーメンは、エサのひとつで、デストラップではありません。

①ハムスターフードのように乾燥しているエサはハムスターの体質に合わず消化器管に大変なダメージを与えます。結石や下痢の原因になるので水などでふやかしてから与えるようにしましょう。

STEP.3

①よく豆腐には添加物などが入っているから危険だという人もいますが それらは製造中に失われるものなので まず心配することは ありません。②小ビンのフタは 中のゴムを取り除いてから使いましょう。

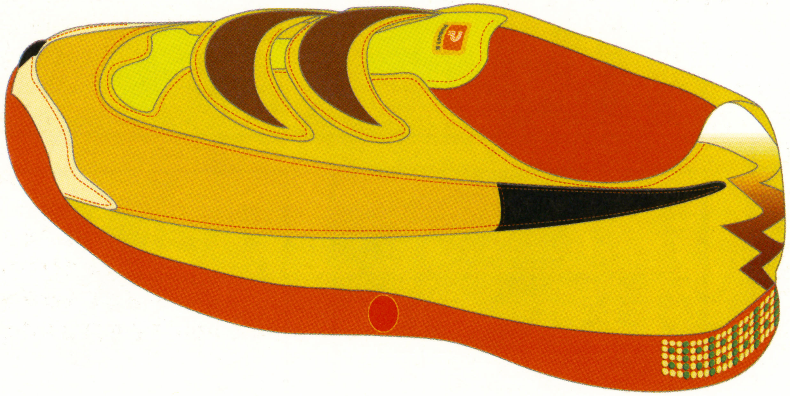
ゲームのハムスターと本物のハムスターの飼育をごっちゃにしちゃうとこの有様という漫画でした。
くれぐれも私のケースとは逆、なんてことにだけはならないようお願いしますね。　秋えいき

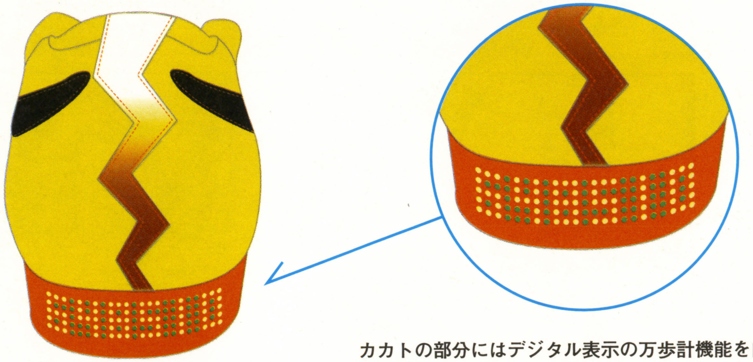
# Product P
プロダクト・ピー

## 仮想ピカチュウ製品プロジェクト

*VIRTUAL EXTRA PIKACHU PRODUCT FOR ALL LOVERS OF PIKACHU AND POKEMON FANS*

Pikachu extra sneakers
Product No.980601-NP





カカトの部分にはデジタル表示の万歩計機能を内蔵。
健康のために歩いた歩数を毎日チェックできるのだ！

ネクタイにピカチュウのイラストをつければ立派なキャラクターグッズの誕生。でも、そんなことじゃあ満足できない人だっていっぱいいる。だって、ネクタイの図柄がドラえもんになった瞬間に、同じような商品がまったくべつのキャラクターグッズに化けてしまうわけだものね。これじゃあ、愛すべきキャラクターの価値もガタ落ちってわけだ。

そこで『ファミ通64+』編集部では、ほかのキャラクターでは一切代用できない、そのキャラクターに特化した製品の企画に着手することにした。タイトルは『Product P』。いまはまだ“仮想製品企画”でしかありえないが、いずれは現実の商品企画になることを夢見つつ進めていきたい。この本を読んでいる製造メーカー関係者のみなさんも、いまならまだ遅くはない。興味を引いた企画があったなら、編集部までぜひともお声がけください。いっしょに企画実現に向けがんばっていきましょう。

さて、記念すべき第1回目の製品企画は、見て驚けの“ピカチュウ・スニーカー”。まずは、その完成予定図をトクとご覧あれ。キャラクターのイラストが入ったスニーカーは子供っぽくて敬遠しがちな人でも、これならファッションアイテムのひとつとしてほしくなるでしょ。どこがピカチュウって特定することはむずかしいけど、全体のイメージがそこはかとなくピカチュウしてるよね。機能面もバッチリで、まさに“ピカチュウを履く”ってイメージが持てるスニーカーなのだ。

歩いた歩数だけ電撃パワーがたまり、ピカチュウと仲良くなれる万歩計。電車の中で黙々と手で振ってるお姉さんがいたりと、ちょっと勘違いした使われかたもしていたようだ。

クツヒモは足入れを楽にするためにマジックテープをセレクト。カカトのソール部分には万歩計が埋めこまれ、歩いた歩数がLEDでデジタル表示されるようになっている。また簡単なタイマー機能があり、1000歩ごとに“ピカチュウ！”としゃべらせる設定も可能。隠しのワンポイントで、クツ底の滑り止めがピカチュウの顔になっているのがオシャレだ。雨上がりに歩くと、歩道の乾いた部分にペタペタとピカチュウの顔がプリントされるぞ。

トータルデザインで犬をイメージしてるW&LTのスニーカー。キャラクターグッズ業界にとっては、まさに目からウロコとなるアイテムだ。

このスニーカーの企画がうまれるベースとなった製品が、左下の写真にある“W&LT”のスニーカー。クツの本場イタリアで作られたもので、これはイヌをイメージしているが、ほかにもワニなどがラインアップされている。製品全体でキャラクターを表現することを実践している見本なのだ。これに昨年一大ブームを巻き起こした万歩計と、歩くとカカトが光るスニーカーをミックスして、機能的にまとめあげたのが、今回のピカチュウ・スニーカー。はじめにも書いたように、これは仮想の製品でしかないけど、十分に実現するだけの可能性を秘めているプロダクトだ。それを後押ししてくれるのは、読者のみんなのパワーだったりするから、これからも応援をよろしく！

さて、次号はどんな企画にしようかな。みんなからのアイデアも募集しているよ。

歩く（振動を与える）ことでカカトのソールが赤く光るLA GEARのスニーカー。ズックではなくヒモで編み上げるスニーカーなのがポイント。

## こんなグッズがほしい！

キミが考えたピカチュウグッズや、こんなのあったらいいなと思うものを募集します。どんなアイデアでもオーケー。小さなことからコツコツと積み上げていきましょう。アンケートはがきや官製はがきで応募してね！

〒151-8024
東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
ファミ通NP編集部
プロダクト・ピー係

© 1995-1999 Nintendo / Creatures / GAME FREAK

# トライフォースタイムス

**創刊号**

発行／三角新聞社
ハイラル城下町○番×号

## ハイラル城の窓から

日々の暮らしをもっと楽しく、有意義に送りたい。そんな皆様の要望にお応えして、このたび創刊することになりました『トライフォースタイムス』。私たちの住むハイラルに秘められた魅力の数々を、毎月読者の方々へお贈りしていきます。どうぞ、今後とも末永くご愛読頂けるようお願いいたします。（T.T.編集部）

**特集 旅に出よう!**

妖精たちの住む神秘の森

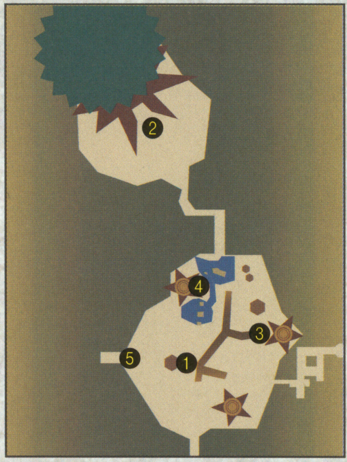
# コキリの森

**深い緑に覆われたコキリの森は、いま一番の注目スポット。美しくもあやしい森に心をゆだねて、ひととき日常を忘れてみよう。**

### Sightseeing

#### コキリ族

森の中にある村に住むコキリ族は、みな子供の姿をしている。話しかけると、旅行者がめずらしいのか興味深げに応対してくるぞ。始めて訪れたときは❶に住む森の長、というかガキ大将のミド氏にあいさつしておこう。




#### デクの樹広場

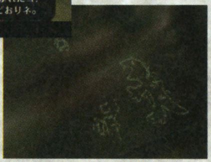
森の守り神といわれる巨大な樹、デクの樹サマは❷の広場にそびえ立っている。巨木は残念ながら枯れているが、現在は近くに若木として復活。森の平和は保たれているようだ。

⬅モンスターから森とコキリ族を守るデクの樹。枝や実にも不思議な力が宿っている。

#### 森の見どころ

娯楽施設などはまったくないが、静かな雰囲気は、日々の暮らしに疲れた方には何よりのごちそう。のんびりと暮らすコキリ族たちとのふれあいを通じて、心身ともにリラックスしよう!

⬅コキリ族の連れている妖精は、訪れるたびに色が変わる。話す際に注意してみよう。



➡❸の空き家付近で落書きを発見。永遠の子供、コキリ族の無邪気さがうかがえる。

### Shopping

#### 森のお店

店は❹にある1軒だけだが、場所のせいかデクの樹製品が安くて豊富に揃っている。ゴロンシティやカカリコ村からやってきたなら、この機会にどっさりまとめ買いしたいね!

⬅軽くて丈夫なデクの盾も、ここなら安く買える。お子さまへのおみやげに。

#### Attention 長期滞在は厳禁!

最近、コキリの森愛好者のなかで行方不明になる方が続出している。どうやら❺から行ける迷いの森の力が人間に何らかの影響を与えるらしい。人間をやめたくなければ注意!

⬅コキリ族以外の者はスタルフォスに変わるらしい。つぎの遭難者はアナタ?

## 噂のアノ人 第一回 ダルニア氏

有名人に関するウワサを検証するこのコーナー。第1回目は「デスマウンテンの噴火はダルニア氏のダンスが原因なのか?」。氏の失踪と噴火がほぼ同時期だったことによるウワサのようだが、事実関係は不明。唯一の目撃者とされるリンク氏は何かを知っているらしいが、彼は黙して語らない。編集部は今後も真相究明に尽力する予定である。

ゴロン族族長。彼の一族ははるかな昔、邪竜ヴァルバジアをデスマウンテンに封印した英雄の子孫といわれ、代々族長としてゴロンシティを治めてきた。数年前に男の子をもうけてますます意気盛んであったが、ヴァルバジア復活を聞き炎の神殿へ向かって以来、現在まで行方不明。安否が気づかわれている。無類のダンス好きであったことは周知の事実。

### 関係者のコメント

**住民代表**
「アニキがダンスしても今までは何もなかったゴロよ」

**御子息**
「とーちゃんがいないからって変なこと言うなコロ!」

**ダイゴロン氏**
「んー。噴火はすごかったゴロねー。目が覚めたゴロよ」

## 私の心象風景

森の中の小さな村、それが私の世界のすべてだった。しかしその日目にしたのは、天と地を分ける1本の線。それを地平線と知らぬ私は、この先待ち受ける期待と不安で身体の震えを止められなかった。あの光景を思い出すと、いまでも幼いころの記憶が心をよぎる。 (L)

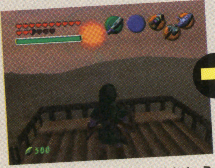
## 父へ

スベテ済ンダ
スグカエレ
マロン

## 目指せ! SPEED KING

今回のテーマ
高い場所で眺めを楽しもう

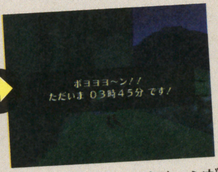
オカリナワープ以外のすべての手段を駆使しハイラルを駆け回ろう! 夜明けとともにスタートし、ゴール地点のゴシップストーンを斬りつけた時刻で競うのだ。以下の4ヵ所を回るとエポナの脚でも2日近くかかってしまうが、ルート次第では1日もかからない。迷いの森からゴロンシティを経由することがポイントだ。挑戦してみる?



↑ハイリア湖の研究所上からスタート。コッコの声が合図。

↑デスマウンテン頂上。最速ルートだと昼には着けるぞ。

↑幻影の砂漠入口。手前の狭い道ではエポナの操作が重要。




↑研究所横のゴシップストーンがゴール。このタイムを目標に!

## 買います

ビンの中身なら何でも
㊙厳守
当方カカリコ村在住

## ミニゲーム バカ一代

ミニゲームに興じるアナタを救うこのコーナー。今回教えるのはボムチュウボウリングのコツ。ボムチュウが壁や天井も走れることを覚えておくといいぞ!

↑3投目は障害物が多くて大変。そこで壁ルートを使おう。

↑急角度で壁を走らせれば、障害物を無視して命中するぞ。

メーカー/任天堂　価格/6800円　ジャンル/アクションRPG　256メガ　バッテリーバックアップ　振動パック対応

1999 6

# 実況ワールドサッカー ~WORLD CUP FRANCE'98~

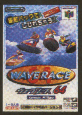
コナミ　1998年6月4日発売　価格7800円

© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.Official Licensed Product of the FIFA1998World Cup © The France 98 Emblem and the Official Mascot are Copyrights and Trademarks of ISL. © 1998 JFA

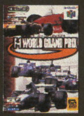

1999 7 ブラストドーザー

1999 8 ウェットリス

1999 9 スターフォックス64

1999 10  ウェーブレース64

1999 11 ゴールデンアイ007

1999 12  F1-WORLD GRAND PRIX

2000 1 バンジョーとカズーイの大冒険

2000 2 ヨッシーストーリー

2000 3 1080° スノーボーディング

2000 4 F-ZERO X

2000 5 ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ!


## 本物のサッカーの楽しさを見事に活かしたプレー感覚

ウース！ 週刊ファミ通でも活躍するエクストリームなゲーマー、ブンブン丸だ！ このページはN64ゲームの中でも、コイツだけは絶対にプレイしとかなきゃソン！ というゲームを俺の独断と偏見で紹介していくコーナーだ。ホントにおもしれえの？ なんて疑問を持ってるヤロウどももいるとは思うが、そんな連中のことなんざ気にしている暇はねえ。みんなのこれからのN64ゲームライフをすばらしいモノにするために、このコーナーを役立ててくれ！

さて、記念すべき第1回目に紹介するのはコナミの『実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98』だ。タイトルのとおり、コイツは'98年のワールドカップフランス大会をモチーフに作られたサッカーゲーム。俺みてえに自分でもサッカーをやるほどのサッカー好きにはたまらないゲームだ。いまでもこのソフトはお気に入り。正直、俺はこのサッカーゲームよりおもしろいサッカーゲームは存在しないと思っている。家庭用、アーケードを問わずにだ！ 俺の心を掴んで離さないこのゲームの魅力を、まずここで伝えていくぜ。

チームスポーツの最高の瞬間といえる得点シーンは、ほかのメジャーなスポーツなどに比べて少ない。両チーム合わせて1試合で3、4点ほどしか入らない。だが、その少ない得点が入るまでのプロセスはどんなスポーツよりも多彩だと思っている。トリッキーな個人技や正確なパス回しなど、相手ディフェンスを崩すためのひとつひとつのプレイ。また、それを阻止しようとする相手側の必至のディフェンスがあるからこそ、得点の瞬間に凄まじい興奮を味わうことができるのだ！

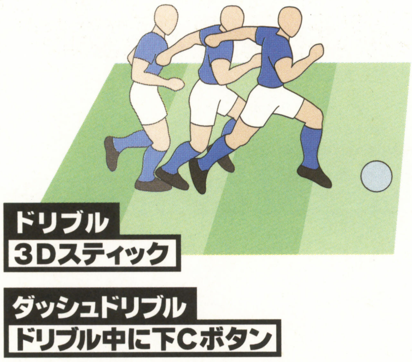
このゲームでは、プレイヤーがこの感覚を味わえるように、N64のコントローラーのボタンをすべて使い切って行えるアクションの数を豊富にしている。コントローラーを最大限に活かしきったインターフェースがゲームの中の選手とプレイヤーをバッチリとリンクさせてるってわけだ。さらに、何度もプレイして、経験を積み、さまざまな状況を覚え、特殊なアクションをマスターして、自分自身のテクニックを向上させていけば、本物のサッカーさながらの試合展開を作り上げ、ファンタスティックなゴールを演出することができる。そういった展開から生まれるゴールというのは、プレイするモノに最高の興奮と感動を味わわせてくれる。『実況ワールドサッカー』は、そういった、ゴールまでのすべてのプロセスを楽しめるように作ってあるってワケだ。もちろん、本物のサッカーをそのままゲームで楽しむということは現実的には不可能だけど、このゲームはサッカーというスポーツの魅力を、ゲームでも味わえるように改めてデフォルメしていくことで、本物のサッカーを楽しんでいるような感覚をプレイヤーに与えてくれるってわけだ。

俺はこのゲームをかなり遊んできたけど、いまでも新しい発見があったりする。このゲームを知らないで、サッカーゲームを語るなよ！ 絶対にプレイしてみてくれよな！

byブンブン丸(フランス大好きっ子)

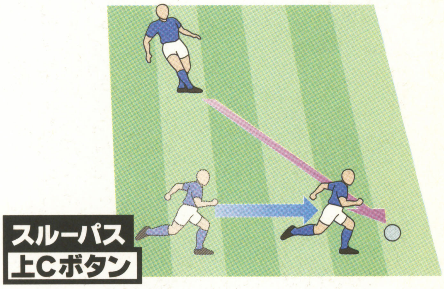
このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。

# しっかり基本から覚えていこうぜ！



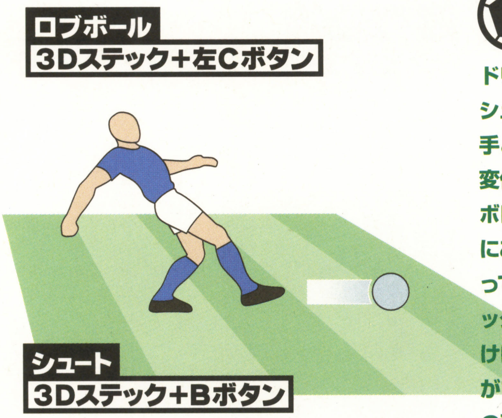

## STEP 1 まずはゴール前までボールを運べ！

3Dスティックのドリブルでボールをキープし、さまざまなパスで相手のディフェンスを崩していく。基本はカーソルのついた味方にグラウンダーのパスを送るサーチパスで様子を見つつ、スルーパスやロブボールでディフェンスラインを突破するという形を取る。だが、そればかりでは攻撃が単調になってしまうので、ドリブルやワンツーパスでの細かい突破というパターンなども使っていこう。また、フライボールは相手のペナルティーエリアのサイドで使うと、自動的にセンタリングをあげるセンタリングボタンになる。あらかじめ中に味方がいることをレーダーで確認して、ボールを放り込んでいこう。



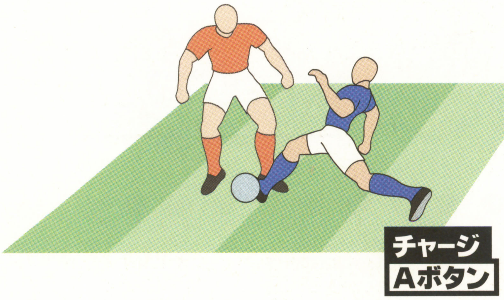

## STEP 2 点を取るすべを身につけようぜ！

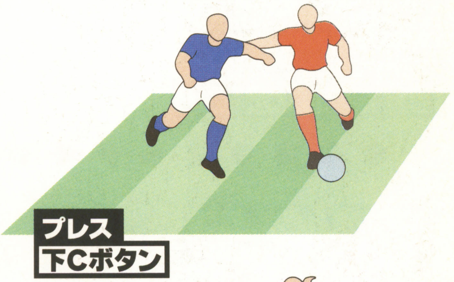
ドリブルからのシュートやダイレクトシュートなど、シュートボタンに当たるBボタンを押したときの選手とボールの状況によってシュートのアクションは変化する。ボールが高い位置にあればジャンピングボレーやヘディングシュートに、ボールが低いところにあれば、ボレーシュートやダイビングヘッドになるって感じだ。また、シュートを撃つときに3Dスティックを上に倒しておけば画面奥側に、下に倒しておけば画面手前側にシュートの方向を撃ち分けることができ、ゴールと反対方向に倒しておけばキーパーの頭を越える山なりのループシュートが打てる。



## STEP 3 鉄壁のディフェンスで相手を止めろ！

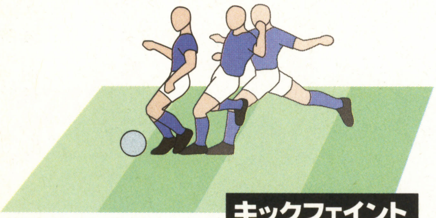
相手のパスとシュートのコースをふさぐのがディフェンスの基本。といってもひとりの選手でそれを行うのはムリ。ほかの選手と協力して守るという意志を持とうぜ。まずは相手のシュートとパスのコースをふさぎつつ近寄って、プレスやチャージでプレッシャーを与える。ここで相手がムリに突破しようとしてきたら、さらにプレスを掛けて相手の体勢を崩してチャージでボールを奪っちまえ。パスを出されてしまった場合は、カーソルを切り替えてほかの選手ですぐにパスコースに入ってパスをカットだ。スライディングとショルダータックルは非常に高確率でボールを奪えるが、反則をとられる危険が高い。とくに、相手の後方から仕掛けた場合は間違いなく反則って感じ。ペナルティーエリアで反則を犯して、PKを取られることのないように！





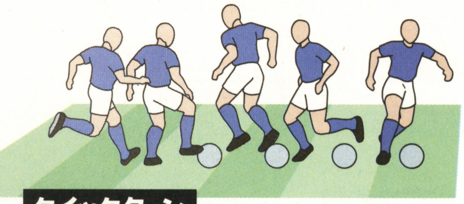
このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。

# 複雑な操作を覚えればさらに高度なプレイが可能だ！



キックフェイント
下Cボタン

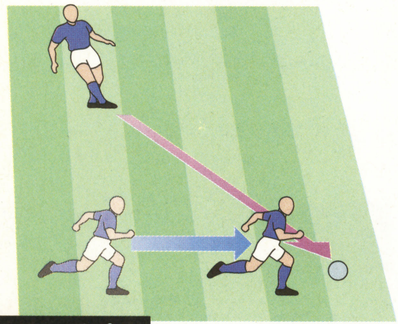
クイックフェイント
3Dスティックを倒すのと同時に下Cボタン



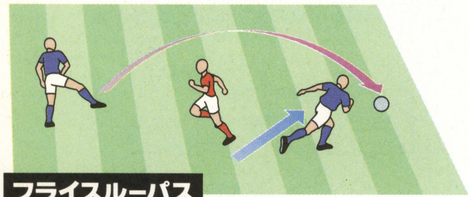
クイックターン
ダッシュドリブル中3Dスティック1回転

## 下Cボタンを使ったトリッキーなプレイ

ボールをキープした状態で、相手がパスを警戒しているときは積極的にドリブルを仕掛けていこう。クイックフェイントです速く切り返して相手をかわし、そのままダッシュドリブルで一気に突破するのが理想的だ。とくにこのクイックフェイントを3Dスティックをす速く細かく操作することで、どんな方向にもスピーディーなドリブルを繰り出せるから、確実にモノにしておこうぜ。また、キックフェイントやクライフターンは使いどころが難しい。わりと自己満足的なプレイといえるが、サッカーファンを自負するならばこういったプレイも使っていきたいところだ。



ノーサーチパス
Rボタン＋3Dスティック＋Aボタン

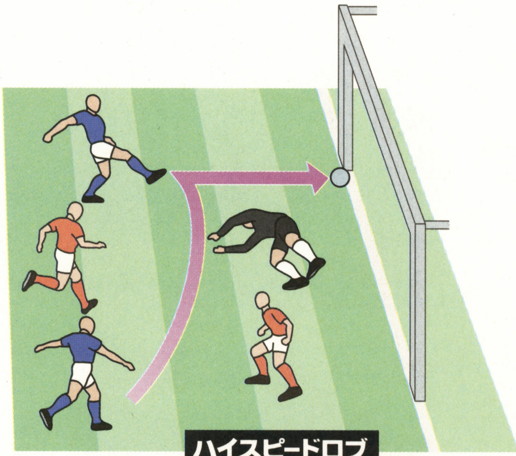


フライスルーパス
Rボタン＋上Cボタン

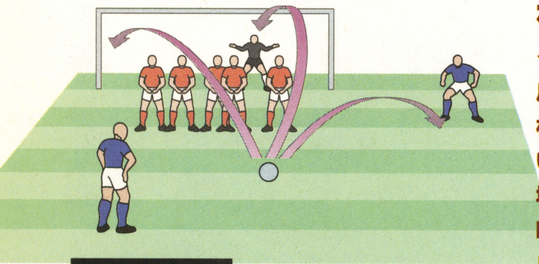
フライワンツー
右Cボタン押しっぱなし

## Rボタンを使った特殊なパス

ノーサーチパスとハイスピードロブは、選手が向いている方向に蹴るので正確な操作が必要になる。けれども、うまく使えば誰もいないオープンスペースにボールを蹴り入れて選手を走り込ませたり、通常のセンタリングよりも正確なセンタリングを蹴れたりとプレイの幅が広がるのは間違いなしだ。さらにフライスルーパスとフライワンツーを使えば、相手のディフェンダーの上を越えるボールが飛んでいくので、ダイレクトでダイビングヘッド！　などといったハデなプレイを狙うことができる。また、すべてのキックはボールが飛んでるときにZボタンを押しながら3Dスティックを倒すと、ボールを左右に曲げたりドライブやバックスピンをかけることができるぜ。



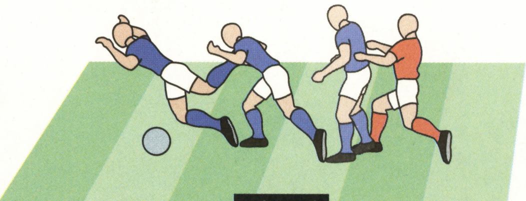
ハイスピードロブ
Rボタン＋左Cボタン



フリーキック
3Dスティック＋各種キックボタン

## 相手の虚をつく意外性のあるセットプレイを決めろ！

反則を受けることで得られるフリーキックは、相手ゴールから離れた位置ならとくに問題はない。けれども、ゴール前でフリーキックを得た場合はカーブを掛けて直接シュートを狙ったり、味方にボールをあわせてヘディングなどのダイレクトシュートを撃ったりと、得点に結びつく大きなチャンスになる。あらかじめ練習して、いくつかの得点パターンをマスターしておこう。



ダイブ
全Cボタン同時押し

## 充実したオマケ関係がサッカーファンにはたまらない！

このゲームではすでに登録されている選手の名前を変えたり、1から新しい選手を作ることが可能だ。このままでも十分におもしろいが、サッカーファンならば実際に活躍する最新のワールドカップクラスの選手たちを使いたいと思うモノ。だったら作っちまおうってわけだ。今回は小柄ながらもそれをカバーしてあまりある運動量豊富なプレイがウリの、オランダのダビッツ選手を再現だ(A)。ちなみに、特定の名前や身長の組み合わせで、往年の名選手を復活させることもできる！空飛ぶオランダ人やアルゼンチンの悪童(B)など、ファンにはたまらないプレイヤーばかりだぜ！

## 戦術も重要だぜ！

チームのフォーメーション(C)や作戦(D)など、その組み合わせによってチームの特徴はガラリと変わる。相手チームの使用する戦術に応じて、こちらも相性のいい戦術(E)を使っていく、というようなこともできるので、戦術を考えれば考えたぶんだけ楽しさは広がっていくといって間違いない。さらに、このゲームにはモチベーションという要素があり、このモチベーションの高さに応じてチーム全体の能力が上下する。これは試合の流れや誰がキャプテン(F)をつとめるかで変化するので、モチベーションの下がらないような試合を心がける必要がアリ。

## 2対2の4人プレイも熱い！

対戦をもっと楽しむために、是非やってみてほしいのが4人同時プレイだ。お互いがフィールダー(G)をやってもいいし、フィールダーとキーパーを分担(H)すればひとりのときよりも強固なディフェンスを組むことができる。オフェンスのときは、味方の意志を感じてパスを送ったり、パスがくると信じてゴール前に走りこんだりと、コンビネーションがバッチリとかみ合えばひとりでプレイするときよりも高度なプレイ(I)が可能。ときにはうまくいかないこともあるが、味方との考えが一致して狙いどおり得点が入ったときは最高の興奮を味わうことができるぜ。

# カミングアウト!! 読者ページ♪

どうも、読者ページのナビゲーター、プチワラです。ここは読者の投稿コーナー。それについて詳しく説明したいと思うんだけれど、せっかくいらしてくださったのですから、いちごショートでもどお？　あ、いちごショートの上手な食べかた知ってる？　ケーキの上にポツンと乗っているいちご。最後までいちごを残して食べる人が多いんだよね～。でも、最初にこのいちごを食べるのが、おいしく食べるコツなのだッ!!　ケーキもいちごも甘い食べ物。だけれど、いちごのほうがケーキよりも甘くないし、酸っぱい。ケーキを先に食べることによって、甘さで負けているいちごが、ただ酸っぱいだけの食べ物になってしまうのよん。だから、先にいちごを食べると、ケーキもいちごもおいしく食べられるってワケ。いちごショートをおいしく食べるコツがもうひとつありんす。濃い塩水で口をゆすいでからいちごショートを食べると、さらにおいしく食べられるッス。余談はここまでにして、本題に入りまひょーか。とにかくさここら辺のページ読んで投稿してみぃ～♪

## 投稿のおまじないあれこれ

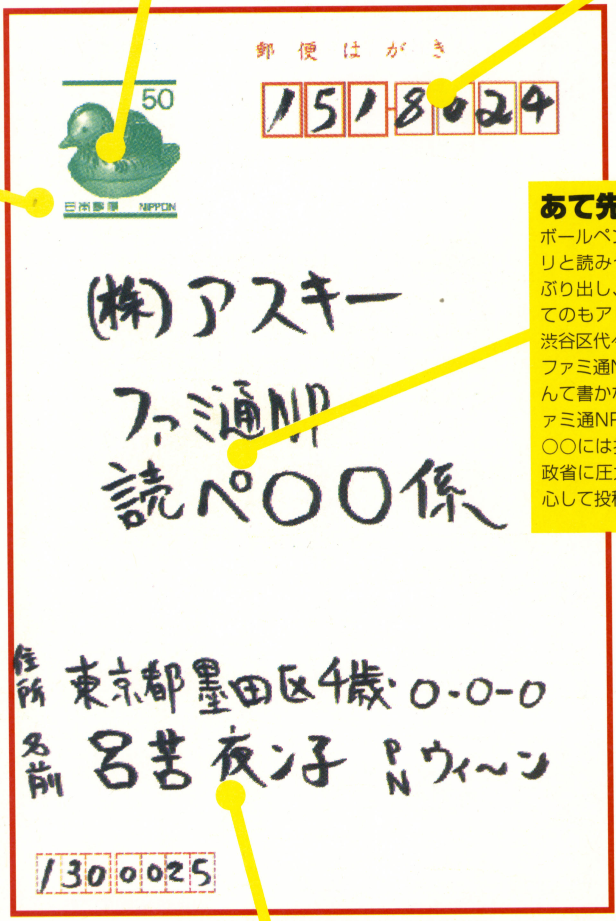
### 切手を選ぶ

通常、官製はがきには、カモの絵柄の切手が貼られた状態で売られてます。だけれど、貼られていなかった場合は、切手を貼って送ってくださいナ。ところでカモといえば、秋田県の大潟村の野ガモの味は格別です。これはもう、賞味するしか!!

### 郵便番号の書きかた

郵便番号とは、郵便物をできるだけ早く送り先に届けるために、郵政省が取り入れている制度なんだって。郵便局には、1時間で3万通という高速で、郵便番号から住所を識別する機械があるらしいよ。ちなみにオレは、5分間に分数の足し算ぐらいなら5問ぐらい解けますぜダンナ!!

ハガキオモテ




### 送る方法を選ぶ

はがきや封筒などの郵送はもちろん、宅急便やバイク便、FAXやEメールなんでもアリ。ビデオやカセットテープ、フロッピー、なんだって送ってくださいナ。ただし、おじいちゃんや豚足、嘔吐物などの危険物や腐る物は、ご遠慮くださいね。臭うから。

電話は御遠慮ください。

### あて先の書きかた

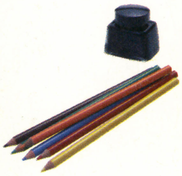
ボールペンやフェルトペンとかで、ハッキリと読みやすく書くのが吉!!　修正液やあぶり出し、血のダイイングメッセージなんてのもアリ!!　それと、わざわざ「東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー　ファミ通NP編集部　読者ページ○○係」なんて書かなくていーの。「(株)アスキー　ファミ通NP　読ペ○○係」だけでいいよん。○○には投稿するコーナー名ね。オレが郵政省に圧力かけたからなのだ!?　みんな安心して投稿してね～♪

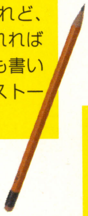
### 食後の注意

これは、本当に起こったことなので、真剣に聞いてほしいのです。会社でお昼ご飯を食べたあと、会社の受付で友だちと鬼ごっこして走って遊んでいたら、腹部に激痛が走りました。友だちによると、それは食後すぐに活発な運動をしたからだそうです。胃がびっくりしたらしいのです。まじ、すげえ腹部が痛くなったので、みんなも食後は活発な運動（鬼ごっこや鉄棒、マラソン等）はしないほうがいいですよ。もし、腹部が痛くなったら、痛くなくなるまで床に寝転がっているといいです。

### 自分の住所の書きかた

郵便番号、住所、氏名だけでいいのだけれど、年齢や性別、電話番号、職業も書いてくれればベター。血液型や生年月日、干支なんかも書いてくれれば最高。宇宙文字や犯行声明、ストーカー日記なんか書いてきたりしたら最悪。





### 黄色い線の内側でやろう

駅のホームで飛行機のマネして「ブゥゥゥゥゥーン!!」って言いながら走っていたら、電車に轢かれそうになりました。駅のホームでは、黄色い線からハミ出ないようにして「ブゥゥゥゥゥーン!!」って飛行機のマネをしよう。

### 極端なことはしないで!!

ニンテンドウ64ソフトの裏面に「●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください」って書いてあるから絶対に極端な温度条件下で使用してはダメだぞ!!　あと、強いショックもダメだ。極端じゃない温度条件下や、弱いショックなら思う存分やるがいい!!やりすぎてもいい!!

# あて先

**郵送：〒151-8024(株)アスキー ファミ通NP 読ぺ〇〇係**

**宅急便:東京都渋谷区代々木4-33-10(株)アスキー ファミ通NP編集部 読ぺ00係**

**FAX &Eメール:次号公開予定!!**

### マンガン派

ぼくはゲームボーイに使う電池を必ずマンガン電池にしています。マンガンでプレイすると、なんかこう、プレイ感覚が違うのです。そう、それは「CDの音よりも、レコードの音が好き」というのと同じことなのかもしれません。

### 文字ネタの書きかた

はっきりとしたわかりやすい字で書いてくれると、おじさんうれしいナ。わかりにくい字で書いてくれると、おじさん悲しいナ。ヌットリとしてまったりしていると、おじさん悔しいナ。ぐったりとしてバッタリとしていると、それはきっとおじさん死んでいるナ。

ハガキウラ

### 今月の運勢 4月21日～5月20日

牡羊座：なるようにしかならない。★牡牛座：おととい何かあった。★双子座：どうにもこうにも……。★蟹座：クリント・イースト・ウッド。★獅子座：ムラムラした。★乙女座：ティッシュ不足。★天秤座：ハトが飛んだ。★山羊座：パン屋。★水瓶座：ウインドウズ3.1の再インストール。★魚座：。

### 絵ネタの描きかた

読者ページはカラーページなので、カラーイラストでもOK!!　色えんぴつや色ペン、ポスターカラー、絵の具、水彩、上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、油絵、クレヨン、クーピー、クロッキー等々、なんでもいいヨン。

### 写真ネタの送りかた

おもしろい写真が撮れたら、投稿するまえにひとつだけ注意!!　被写体となった人に、ちゃんと投稿してもいいか確認を取ること。再放送しているドラゴンボールを全部録画すること。テレビゲームは一日25時間すること。25時間おきに2分休憩して、さらに50時間すること。遊びじゃないんだからな!!

## ぷにゅっと投稿案

**●ツラコン**
変な顔、悲しい顔、とにかくにも味のある顔の写真を大募集。無理して変な顔をするよりも、自然な顔がおもしろかったりもするよね。

**●フェイス**
よ～く見ると、なぜか顔に見える風景や無生物の写真を大募集。「スーパーファミコンを反対にすると、ヒトの顔に見えます」とかね。写真を送ってもらえるとうれしいところ。

**●美人コンボ**
自薦、他薦問わず美人の写真を大募集。カワイイのから美しいのまで、私こそはという人は送ってねん。

**●親御マニアックス**
あなたを育ててくださった親御さんの自慢を大募集。「ぼくの父親は、県内で検挙率3位の刑事です」とか、「ぼくのおかあさんは、昔、『ただいまPCランド』という番組に出ました」とかね。どうだねカァーさん。

**●羞恥**
あなたの恥ずかしい体験談を大募集。「昔、チャチャの追っかけやってました」とか、「ランドセル忘れて学校に行きました」とかね。恥ずかしいの送ってくだされ。

**●ウソドラクエ**
嘘のドラクエ進行状況を大募集。「今、ピカキーの町にいます」とかね。妄想で送ってほしいっス。

**●オレ流キャラ**
キミだけのオレ流ゲームキャラライラストを大募集。自分流のマリオとか、ピカチュウなど、いろいろ送ってくれろ。

**●星をみぬひと**
話題のファミコンソフト『星をみるひと』を大募集。いっぱい集まったら、秘密企画をしますぜ。

**●オレコンボ**
キミだけのオリジナルコンボ募集。コンボっつーのは、連続技のようなもの。「キン肉マンのファン→ファンレターを出す→コミックスの最後のページに載る」とかね。

**●うまいオカシ**
「これはうまいので必見!!」と思うお菓子募集。「やおきんという会社のうまい棒の納豆味がうまい!!」とか、うまいお菓子のメーカーなどの情報もあるとうれしくて幸せ!!

**●テガミマニアフェチフリーク**
どんな内容でも手紙を大募集。学校のこと、会社のこと、ゲームのこと、なんでもアリ!!

**●イラスト**
味のあるイラストを大募集。ヘタウマでも、美麗でも、なんでもかまわないヨン。

**●悩める子ひつじのブルゴーニュ風**
キミの悩みを大募集。恋の悩み、学校の悩み、バカな悩みなんでもオッケー。悩んでなやましげになって!!

**●不思議探偵団**
日常の不思議なことを大募集。「どうしてファミコンにマイクがついているの？」とか、「電車の運転手が寝坊することはないのですか？」とか、どんなのでもいいじょーん。

**このコーナーがどんな感じなのか、わかってくれまぴたか？　ここであげた投稿案だけでなく、自分で自由にネタを考えて、投稿してくだちゃってもいいでぷ。で、採用された場合、投稿者には採用ごとにプレゼントをあげまぷ。そんで、その作品のレベルに応じてポイントをあげまぷ。ポイントがたくさん貯まると、いいことがありまぷ。ほんと、すごくいいことでぷ。そーいうことで、よろぴくでぷ。**

新作ソフトカタログ

# MONTHLY SOFT FILE

このページはひと月の間に発売されたソフトを紹介するのだけど、記念すべき創刊号では、1999年これまでに発売されたN64、GBソフトをドドーンと紹介しちゃうぞ。すべて発売中だから、気に入ったものはお店で買っちゃってちょうだい！

## NINTENDO64

悪魔城ドラキュラ黙示録
SD飛龍の拳伝説
おねがいモンスター
Jリーグタクティクスサッカー
実況パワフルプロ野球6
人生ゲーム64
スーパーボウリング
超スノボキッズ
トップギア・オーバードライブ
ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ
Parlor! PRO64 パチンコ実機シミュレーション
パズルボブル64
超空間ナイタープロ野球キング2
牧場物語2
ポケモンスナップ
64大相撲2

## GameBoy

ウィザードリィ・外伝 I II III
王ドロボウJING angel devil
おはスタやまちゃん&レイモンド
化石創世リボーン～モンスターディガー～
加藤一二三九段将棋入門
がんばれゴエモン天狗党の逆襲
決戦ビーストウォーズ ビースト戦士最強決定戦
QUIQUI
甲子園ポケット
□いアタマを○くする 算数バトル編
大貝獣物語 ザ・ミラクル オブ・ザ・ゾーン
ときめきメモリアルポケット カルチャー編 スポーツ編
チェックメイト
ドラえもんカート2
信長の野望 ゲームボーイ版2
バーガーバーガーポケット
Pachinko Data Card ちょ～あたる君
バックスバニークレイジーキャッスル3
ハムスターパラダイス
パワプロクンポケット
ビートマニアGB
プロ麻雀極GB II
ポケット電車2
ポケモンピンボール
ポヨンのダンジョンルーム
本格四人打ち麻雀 麻雀王
Bビーダマン爆外伝～ビクトリーへのみち～
女神転生外伝 ラストバイブル
もんすたあ★レース2
ROX－ロックスー

# 各アイコンの説明

# 海外NINTENDOゲーム速報

ニンテンドウ64やゲームボーイは、日本だけのものじゃない。ヨーロッパやアメリカでも大人気だってことを、知ってる人も多いよね。日頃はなかなか知ることのできない海外ゲーム事情を、ここでちょっとだけ紹介しちゃうよ。

誌面に掲載したのは、NOA（ニンテンドウ・オブ・アメリカ）のホームページの画像。ハード別のゲーム紹介をはじめとして、これから発売される新作情報まで、ギッシリとつまっている。"COMING UP NEXT"で紹介した『テュロック2』の情報だって、ここにくれば画面写真つきでバッチリ見ることができるのだ。

さて今月の大スクープが『スターウォーズ』の新作情報。といっても、日本でアナウンスされてる『出撃！　ローグ中隊（仮題）』ではないぞ。なんと今年の5月にアメリカで公開される『エピソードI』を題材にしたゲームが、同じ5月にN64ソフトとして発売されるというのだ。タイトルはズバリ『レーサー』。主人公のアナキン・スカイウォーカーになって、映画に登場する"ポッドレーサービークル"という乗り物を操り、幾多のレースを勝ち抜いていくというストーリーだ。賞金をかせいでパーツを買いそろえ、自機をパワーアップしていくなんてお約束のモードも用意されている。

日本発売は未定だけど、映画公開が夏なのでそれに合わせて発売されることを編集部としては切に希望したい。

© Lucasfilm Ltd.&TM. All rights reserved.

# Jリーグ タクティクスサッカー

1999年1月15日 7,800円
アスキー
ASCII

## 戦績の悪いダメ監督は解任される

**1.**プレイヤーは監督としての立場から選手やコーチたちに指示を出さなければならない。**2.**試合中の画面は3つの視点から選んで切り替えができるようになっている。**3.**ファン感謝デーなどの月間スケジュールを先にたてて行動する。**4.**オリジナル選手は、その顔までをも監督好みに作成できるのだ。

**ここに注目！**

'98年度データを使用しているので、フリューゲルス&コンサドーレのサポーターも『タクサカ』でJの頂点を獲れ！（企画部 村井さん）

©1998 ASCII CORP. ©1996 JFA

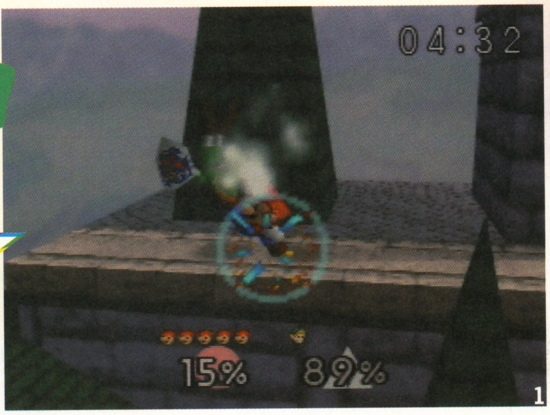
タイトルのタクティクス（戦術）という言葉が示すように、プレイヤーが選手を直接操作するのではなく、監督となって指示を出しながらチームを勝利に導いていくゲーム。フォーメーションを決定したり、マンツーマンを行う選手を決めたりといった作戦面での善し悪しが、試合の行方を左右するのだ。モードは全部で3つあり、Jリーグ全18チームのなかから好きなチームを選び優勝を目指すJリーグモード、日本代表チームの監督として世界一を目指すユニバーサルカップモード、コンピューターや友だちと戦う対戦モードから選んでプレイしよう。オリジナル選手を設定して練習や試合に参加させ、自分好みの特性を持った選手に育て上げる機能もあるので、オリジナルメンバーでチームを作り、世界の強豪と戦わせるなんてことも可能なのだ。

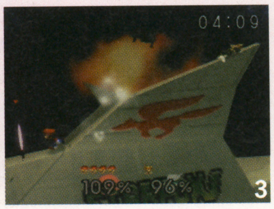
**はみだしN64&GB** 年令、国籍、ポジションをとある設定に合わせると、仮名扱いになっているが、あの大物選手が現れるのだ！

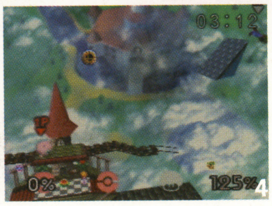
# ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ

1999年1月21日 5,800円
任天堂
Nintendo

## ルールは簡単落とすが勝ち！







**1.**まずは、殴って蹴って体当たりして、相手のダメージが増えてきたら、ドカンとフッ飛ばせ！ **2.**ピカチュウといえば、もちろん"でんげき"だ。ビリビリシビレさせろ。**3.**アイテムが出現したら、即ゲットしよう！ 戦いが有利になるのだ。**4.**カービィは相手の通常必殺技をコピーする能力を持っている。

**ここに注目！**

このゲームはいままでになかったルールのものです。アドリブ性が求められ、場にゆらぎが出やすいシステムは、その良さに気が付いたかたをつかんでくれることでしょう。（ハル研究所 ゲームデザイナー 桜井さん）

©1999Nintendo/HAL Laboratory,Inc. ©Nintendo /HAL Laboratory,Inc./Creatures Inc./GAME FREAK Inc.

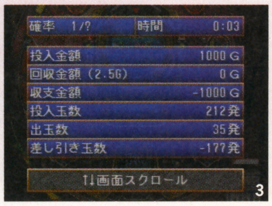
マリオ、ピカチュウ、リンクなど人気の8大主役キャラクターが、一堂に会した豪華な対戦アクションゲーム。ルールは至って簡単。自分以外のキャラクターを、手段を問わずとにかくステージの場外にふっ飛ばそう。まずはパンチやキック、投げ技などで、相手にダメージを与えていこう。ピカチュウの"でんげき"など、各キャラクター独自の必殺技も3種類用意されている。そうしてダメージを増やすにしたがって、フッ飛ばせる距離が伸びていくのだ。もちろん相手は防御もするし攻撃もしてくるので、駆け引きが必要だぞ。強力なスマッシュ攻撃や相手の攻撃を緊急回避する場合などに、3Dスティックを"はじく"操作がポイントになってくる。4人までの対戦プレイやチームバトルなど。ひとりでのプレイより、友だちや家族と盛り上がりたいソフトだ。

**はみだしN64&GB** いまハル研究所内ではポケモンスナップでの「笑える写真」合戦が熱い。写真にコメントをつけて面白いほうが勝つのだ。

# Parlor!Pro64 パチンコ実機シミュレーション

## キミはパチプロになれるか!?

1999年1月29日
6,980円
日本テレネット



1.'96年登場の“CR大工の源さん”。いまだに人気衰えていないのだ。**2.**勝つためにはクギの向きがとても重要。見方を覚えて、実戦でも活用できるようになろう。**3.**“ホールモード”では、街のパチンコ屋を行き来することになるぞ。**4.**店内は3D表示。台は、クギの向きなどをよく見て選ぶのだ。

### ここに注目！

リーチアクションやグラフィックの質など、他のタイトルでは実現できなかった部分を忠実に再現しています。
（開発　大野さん）

©三洋物産 ©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC./TELENET JAPAN 1998

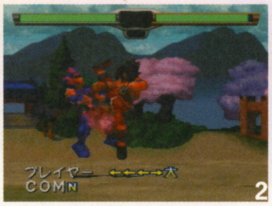
玉の動きがじつにリアルなパチンコ実機シミュレーション。実際にお店に並んでいる人気機種“CR大工の源さん”、“CRギンギラパラダイス”、“CRミリオンスロット6”で遊べるぞ。ゲームモードは3種類。メインとなるのが、“ホールモード”だ。このモードでは、プレイヤー演じる主人公がパチプロを目指すストーリーが展開する。憧れのパチプロ集団“水許伝”の入団に課せられた条件は、1週間で手持ちの資金を倍にすること。舞台となる町には、それぞれ特徴の異なるお店が複数建っている。お店には何十台ものパチンコが並び、1台ごとにクギの向きや大当たりの確率が異なる。どのお店のどの台がいいかを見極めるのが重要だ。そうしたクギの向きの良し悪しなどを覚えるために“攻略モード”が用意されているので、活用しよう。

はみだしN64&GB　いま、日本テレネット宣伝部内では沖縄料理が流行っているそうだ。

# SD飛龍の拳伝説

## 総勢54名が登場する格闘ゲーム！

1999年1月29日 6,480円
カルチャーブレーン



**1.**主人公の龍飛。秘奥技“金龍波スペシャル”が強烈だ。**2.**“練習モード”では、入力したコマンドを画面で確認できるから、初心者にはオススメ！　**3.**アイテムは戦いを繰り返すほど経験値がたまり、強力になっていくぞ。**4.**“ブリーフィングルーム”では、お店でお宝の購入などができるのだ。

### ここに注目！

N64ソフトが発売されて以来、子ども向け対戦格闘育成ゲームは後にも先にもこれ1本！　他社には出せません！
（広報担当　K.E）

©カルチャーブレーン

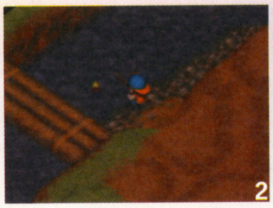
少林寺の若き拳聖・龍飛を主人公にした対戦格闘ゲームシリーズの最新作。今回は、総勢54名ものキャラクターが登場する豪華な布陣だ。格闘ゲームでありながら、操作コマンドが非常にシンプルなのが特徴。その多くが十字キーもボタンもワンアクションで間に合うほどだ。カウンター技、ディフェンスを崩す技などもシンプルなコマンドで出せ、駆け引きに集中できるシステムになっている。相手に大ダメージを与えられるポイントなどを示唆してくれる“心眼システム”も、攻防に深みを与えてくれるぞ。戦って経験値を積むことでキャラを強化したり、アイテムのレベルアップなどを行えるRPG的要素も前作より継承している。ゲームモードは6種類。対戦モードのほかに、龍飛が悪の組織“りゅうのきば”と戦うストーリーモードなどがある。

はみだしN64&GB

# 牧場物語2

## 牧場でのんびりと生活しよう！

1999年2月5日 6,800円
パック・イン・ソフト
PACK IN SOFT



**1.**最初は、石や雑草で荒れ果てた土地を整地することから始める。**2.**野菜は元手がかからないし、川で魚を釣ることもできる。**3.**羊はその毛を刈って売ることが可能だ。少しかわいそうな気もするが、生活のため。**4.**町の人たちとよく話して仲良くなると、貴重な情報を教えてくれるようになるぞ。

### ここに注目！

テーマはほのぼの感です。毎日の暮らしの中で小さな喜びや幸せを探す地味だけども味わい深いゲームです。動物や野菜の世話は忙しいけれども、のんびりとした気持ちで遊んでもらいたいと思います。(第2制作室 企画担当 宮越さん)

© MARUCOME/Victor Interractive Software Inc.

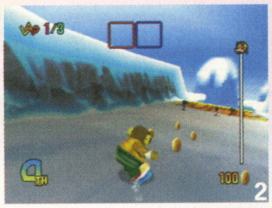
牧場を経営しながら、毎日そのものを楽しむ"生活シミュレーション"の第2弾。プレイヤーは主人公の少年となり、お祖父さんが残した牧場を切り盛りしていく。ゲームでの目的だが、じつは明確なものはない。あえていうなら、自然に囲まれた生活を満喫すること。とにかく、自分の牧場を拠点にして周囲の自然や、近くの町の人々との触れあいを楽しむのだ。ただ最初は、牧場が荒れ果てているので牧場の整地は行う必要がある。お金もあまりないので、畑を耕して元手のかからない野菜を育てよう。収穫した野菜は、町で売ることができる。そうしてお金が増えてきたら、今度は牧場らしく牛など動物の飼育に挑戦するのだ。町には人々が生活しており、カワイイ女の子も多い。彼女たちに何度も話しかけて仲良くなれば、デートもできちゃうのだ！

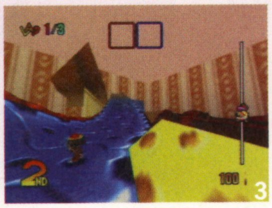
はみだしN64&GB 初回生産分を買い逃した人！ そろそろ再版分がお店に出ているから探してね。

# 超スノボキッズ

## リアルでユーモラスなスノボ対決！

1999年2月19日 6,980円
アトラス
ATLUS





**1.**"スノボ先生"の滑りをお手本にして基本テクニックをマスターしよう。**2.**コースに落ちているお金も少額といって馬鹿にできない、うまく拾うのだ。**3.**後方を確認して、背後に迫った敵の攻撃をうまくよけろ。**4.**4人まで対戦可能な"バトルモード"では、各コースの周回数を自由に決められるのだ。

### ここに注目！

『超スノボキッズ』はアイテムを使ってライバルをジャマするのがとにかく楽しいゲームなので、ぜひ友だちやファミリーで楽しんでいただきたいですね。
(販売担当 市村さん)

© ATLUS/RACDYM 1999

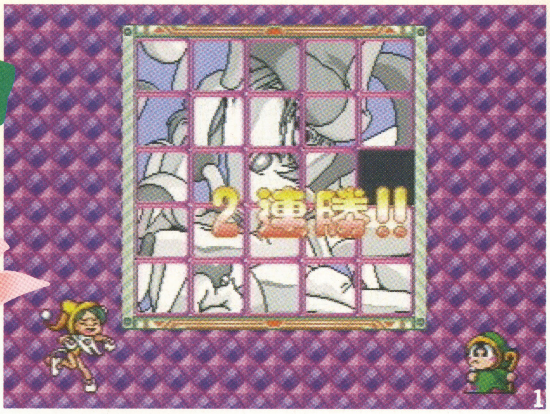
好評だった『スノボキッズ』の続編『超スノボキッズ』が遂に発売された！ロッキー山脈の山奥"スノボ村"に住む登場人物から好きなキャラクターを選び、6つのバラエティーに富んだコースを滑走するゲームだ。3Dスティックを微妙に操り、急激なカーブを曲がるリアルさと、コースに落ちている"爆弾"などのアイテムを使い敵の滑走の邪魔をするコミカルさが同居していて超楽しめるぞ。また、空中を回転するパフォーマンスの難易度やレースでの順位によって賞金を獲得して、より高性能のスノーボードを買うことができる。もちろん、コースの特定ポイントで詳しく滑り方などを説明してくれる『トレーニングモード』があるので、慣れない初心者にも親切な作りなのだ。ほかのプレイヤーたちと勝負できる『バトルモード』も盛り上がるぞ！

はみだしN64&GB 3月の東京ゲームショーでは、搬入日が夏のような暑さだったため半袖しか持っていかなかった市村さんはつぎの日からとても寒い思いをしたらしい。

# パズルボブル64

## 低価格なのにこんなに盛りだくさんだ！

1999年3月5日 4,800円
TAITO



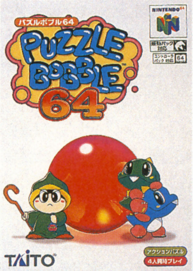

1

2

3

4

**1.**“とことん対戦モード”はコンピューターと対戦し連勝数を競う。**2.**他のプレイヤーたちが作った“コレクションモード”はなんと全1025面。やりごたえがある。**3.**“チャレンジモード”ではプレイの成績によって段位を認定してくれるぞ。**4.**作った面をテストプレイしてゲームバランスを確かめろ。




### ここに注目！

単純なルールだからだれでもすぐプレイできますし、4人対戦もできるのでみんなで一緒にあそべます！
(開発担当 前田さん)

©TAITO CORP.1996,1999

ゲームセンターで人気の『パズルボブル』がN64に移植された。バブルワールドにいる8人のなかから好きなキャラクターを選んだら、バブル発射準備OKだ。同じ色のバブルを3個以上くっつければバブルは消え、ステージ上のバブルすべてを消しされば ステージクリアーとなる。バブルは時間が経つにつれ下に降りてきて、発射台そばのラインを越えるとゲームオーバーになってしまうから、ゆっくり考える時間はないぞ。4人まで同時に対戦を楽しむマルチプレイヤーモード、プレイヤーの腕前を段位認定してくれるチャレンジモード、さらに自分でパズルの面を作成してそれを実際にプレイするエディトモードなど合計7つのモードがあるからたっぷり楽しめる。もちろん振動パック対応、パズルを大量に落としたときのブルブル感はたまらない！

はみだしN64&GB　TAITOの開発、前田さんは野外ショーを見に行くぐらい某戦隊モノに凝っているのだそうだ。

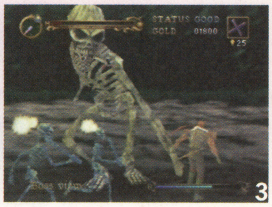
# 悪魔城ドラキュラ黙示録

## 悪魔城ドラキュラが3Dになった！

1999年3月11日
7,800円
コナミ
KONAMI

1

2



3

4

**1.**ラインハルトは、おなじみのムチがメイン武器になる。射程距離も意外と長い。**2.**キャリーは、ホーミングする光の弾がメイン武器だ。初心者向きかも。**3.**見てよ、この巨大なボスモンスター。大迫力にビビるぜぇ！ **4.**昼と夜では、断然昼の方がモンスターは弱い。倒してアイテム集めだ。

### ここに注目！

タイトルは開発当初じっくり時間をかけて検討しました。私個人の中でもっともインパクトの強い名タイトル『悪魔城伝説』を超えるタイトルになるように考えたのですが、非常に気に入っています。
(KCE神戸 開発部 薬師寺さん)

©1986 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

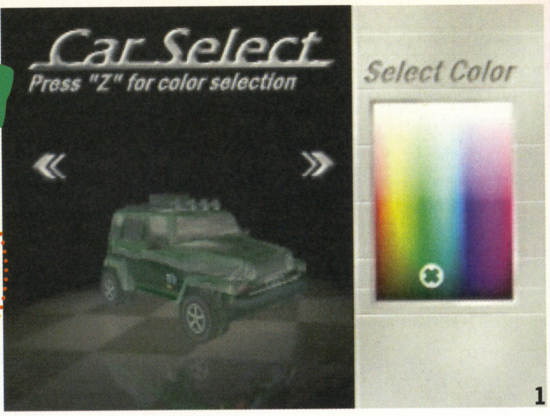
1986年のディスクシステムでの発売以来、さまざまなハードで続編が作られてきた、『悪魔城ドラキュラ』が、ついにN64に登場だ！ 物語の舞台は19世紀中期のトランシルバニア地方。ドラキュラ城の奥深くに侵入し、さまざまな罠をかいくぐって、蘇ったドラキュラ伯爵を滅ぼすまでを描いている。いままでのシリーズとの最大の違いは、すべてが3Dで表現されているという点。圧倒的な大迫力で、凶悪なモンスターが、複雑なトラップが、襲いかかる！ 今作でプレイヤーが選べるのは、攻撃方法の異なるふたりの主人公。どちらを選ぶかで、ストーリーも分岐するのだ。さらに今回は時間の概念が取り入れられていて、昼と夜では敵の出現率も変わるし、夜の方が敵もパワーアップしている。新しい『悪魔城ドラキュラ』をキミも体験しよう！

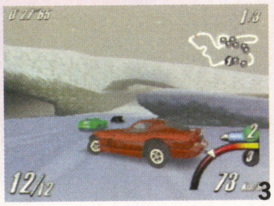
はみだしN64&GB　コナミの広報担当・江澤さんはドラキュラシリーズ『月下の夜想曲』(PS)を180パーセントクリア!! と語るドラキュリアンだ。

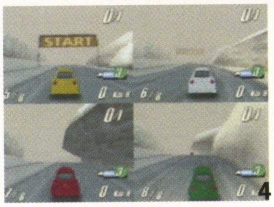
# トップギア・オーバードライブ

## 大味が愉快なカーバトルはいかが！

1999年3月19日 6,980円
ケムコ






1.ボディカラーは5768色から選べる。走るたびにカラーを代えられるのはうれしい。2.大事な局面では“ニトロダッシュ”で加速、ライバルカーに差をつけろ。3.いたるところにショートカット（近道）があるぞ。4.“VSモード”では最大4人まで対戦できる。ほかのプレイヤーたちと盛り上がろう！

### ここに注目！

ボーカル入りのBGMはアメリカインディーズロックバンド“Grind Stone”と専属契約を結び、MP3技術を利用したオールサンプリング再生です。（開発担当者）

©1999KEMCO/snowblind studios ,Inc.

ライバルカーと熱いデッドヒートを繰りひろげる『トップ・ギア オーバードライブ』。天候や時間帯の異なる各サーキットを、4人までの同時プレイで楽しむことができるのだ。最初に使用できる車は2台しかないが、サーキットをクリアーするごとにもらえる賞金で高性能なパーツを買い足し、自分好みの車に改造していこう。ハンドリングやアクセルワークなどのセッティングを究めて、レースに勝ちまくるのだ。お金がたまれば、新しい車だってゲットできるぞ。もちろん、振動パックに対応しているから、ライバルカーに接触したりすると、その振動がダイレクトに手に伝わってくるリアルさ。また、レースを始める際の機能として、ゲーム画面を横長の“ワイド”に変更することも可能だ。キミの走りやすい画面でサーキットを疾走してほしい！

**はみだしN64&GB** ケムコの広報、多田さんは会社の近く（新宿御苑）にあるベトナム料理店“ミュン”の激辛カレーにはまっているらしい。

# 人生ゲーム64

## 2vs2で競うモードも登場！

1999年3月19日 6,800円
タカラ

1.プレイヤーのグラフィックは5600兆もの組み合わせから作ることができる。2.ゲーム中は天使からワンポイントアドバイスがもらえる。3.ミニゲームマスでは、ボタン連打の実力型から完全運型まで8種類いずれかのゲームがはじまる。4.マスごとに起こるイベントによって、パラメータが変化する。

### ここに注目！

コントローラーひとつでも4人まで遊んでいただけますので、コントローラーが足りないために、みんなで遊べないということはありません！（プロデューサー　高田さん）

©TAKARA CO.,LTD./Kim Sherbet 1999

日本に上陸してから30年以上経っている超有名スゴロクタイプボードゲームが新たな要素を盛り込みN64に登場。ゲームを開始するたびにマップのレイアウトが変わる機能を搭載し、たとえ分岐点に差し掛かってもこれまでの「こっちの道の方が有利か」という記憶は全然当てにならなくなった！　それだけに何回やってもいつもスリルいっぱい。またルーレットを回すのに、3Dスティックを弾く力加減を利用するアナログ感覚も新しい。さっくり、あっさり、じっくりの各基本マップに、天国、宇宙、カリブ、カジノ、ワンダーマップを組み合わせることで、ゲームの総プレイ時間をコントロールすることが可能。さらに手作りマップモードを選択すると、魔界を加えた6種類の特殊マップを組み合わせて任意でマップを作れるのだ。

**はみだしN64&GB** タカラCS事業部のお昼休みは『スターフォックス』が再燃中!!　4人対戦でアツくなっているらしい。

# 超空間ナイター プロ野球キング2

## 560名の選手が打って投げて走る！

1999年3月19日
6,800円
イマジニア

1.選手の顔の特長を捉えたこのコンピューターグラフィック。ご存じ巨人の松井なのだ。2.打撃用カーソルは、選手ごとにそのサイズが変化するぞ。3.オリジナルのスタジアムは、全部で5球場も用意されている。4.“クリエイトモード”では、選手の顔も自由に設定できる、変なのもあるのだ！

**ここに注目！**

選手それぞれに得意・不得意のコースがあり、打撃時にはバッティングカーソルの大きさが変化！　また“クリエイトモード”で細かく設定して自分だけの選手を作れます
(広報担当　山内さん)


©1999 Genki Co.,Ltd ©1999 Imagineer Co.,Ltd.
(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム
東京ドーム公認 IBM-BIS プロ野球公式記録使用

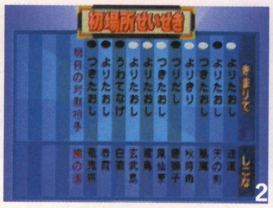

選手や球場などが実名で登場する、日本野球機構の承認を得た本格プロ野球ゲームの第2弾。選手データなどは、すべてゲーム発売時点での最新のものが使われている。選手は2軍も含めて各チーム40名、オリジナルチームを含む計14チームでなんと560名が登場するのだ！　ゲームでの投球は、3Dスティックで球種を決めた後にコースを決めて実行。打撃は、画面上の四角型のカーソルを動かしてバットスイングのコースを決定だ。ゲームモードは多彩で、オープン戦、ペナント戦など9種類ある。クリエイトモードは、顔や体型などを自由に選んでオリジナル選手を作成できる。エディットモードは、プレイヤーの好きな選手だけのチームを結成することが可能。アタックモードは、ホームラン競争などのミニゲームをプレイできるぞ。

**はみだしN64&GB** イマジニアの皆川さんは池袋にある“屯ちんラーメン”に足しげく通っているそうだ。ちなみに大盛りラーメンでも500円という安さ！

# 64大相撲2

## 史上最強の横綱を育成せよ！

1999年3月19日 6,980円
ボトムアップ



1.取り組みは何といっても力が入る。毎回精一杯に相撲を取っていこう！　2.取り組みは、1場所で15日間、年間で6場所あるのだ。3.イベントシーンで登場する相撲部屋のおかみさん。美人で優しいぞ。4.“れんしゅうモード”では、相手の動きを限定して技の練習ができる。ここで日々鍛錬するべし。

**ここに注目！**

近年の育成スポーツゲームの中ではエディット要素、キャラクタータイプのバリエーションがいい線いっているのではないかと。700以上のイベント数も自信があります。
(開発担当者)

©1998 BOTTOM UP

相撲を題材にした、対戦格闘と横綱育成シミュレーションが融合したシリーズ第2弾。今回は47人の力士が登場し、決まり手も50種類に増えているぞ。技はシンプルなボタン操作で出せ、相手との距離などによって技が変化する仕組みだ。ゲームモードは5種類。メインとなるストーリーモードは、オリジナルの力士を作成して横綱を目指す。前頭15枚目からスタートし、5年間かけて鍛えるのだ。厳しい取り組みの間は、総数600にも及ぶ多彩なイベントがプレイヤーを楽しませてくれるぞ。ストーリーモード中には、“つっぱり”など8つのミニゲームが用意されており、それらで鍛えて作成した力士の成長値を上げることが可能だ。ほかにも、友だちと対戦することができる“とりくみモード”や、技の練習用の“れんしゅうモード”などがあるぞ。

**はみだしN64&GB** 4月30日まで『64大相撲2』の“どすこいキャンペーン”が開催中。ソフト購入者を対象として豪華プレゼントが用意されているのだ。

# ポケモンスナップ

## 自分だけのポケモンシールができる

1999年3月21日 6,800円
任天堂

**1.**ポケモンスナップはこのオーキド博士の研究に役立つような写真をたくさん撮影することが目的なのだ。**2.**撮影しにいくコースは7コースの中から選ぶことができる。**3.**コースにでかけて撮影開始だ。もたもたしてるとシャッターチャンスを逃しちゃうぞ。**4.**撮った写真はアルバムに保管できる。

### ここに注目！

「テレビでポケモンは好きだけどGBのは字が多くてできない」という年少者にも、ゲームのポケモンに触れてもらいたかったんです。
（HAL研究所 ジャックとマメの木プロジェクト 山本さん）

©1995、1996、1998 Nintendo/Creatares/GAME FREAK©1999 Nintendo/HAL Laboratory,Inc.

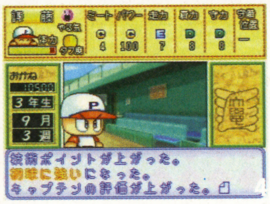
『ポケモンスナップ』の舞台は、たくさんの野生のポケモンが生息するポケモンアイランド。島の中には火山やトンネル、洞くつなどといったいろいろなコースが広がっている。そんな大自然の中でとにかく写真を撮りまくるというのがこのゲーム。撮った写真をオーキド博士に渡してポケモンレポートを完成させるのが目的だけど、このゲームの本当の楽しみはそれだけでは終わらないぞ。キミが撮ったお気に入りの写真をギャラリーモードで4枚選んで、カセットごと近所のローソンに数日あずけると、1枚300円でキミだけのオリジナルシールを作ってくれる。一度に4種類のポケモンが4枚ずつのシールになるから、プリクラみたいに友だちと交換するのにピッタリだね。大好きなポケモンの写真が撮れて、おまけにシールにできるのだ。

はみだしN64&GB ゲーム中のフィルムは無料サービスなんだからバシャバシャ撮ってドンドンオーキド博士に見せよう、とは山本さん。

# 実況パワフルプロ野球6

## パワプロシリーズさらなる進化

1999年3月25日
7,800円
コナミ



**1.**選手データはもちろん'98ペナントレースの最新版。話題のルーキーも収録されている。**2.**ホームラン競争ではこれまでにない視点で打球の行方を追える。**3.**ドラマティックペナントでは監督としてチーム全体に練習の指示を出そう。**4.**サクセスモードでは特徴ある6つの大学から進学先が選べる。

### ここに注目！

今回のパワプロ6は、野球幕の内弁当って感じでご飯とおかず、すべてに愛がそそがれています。（制作 谷渕さん）

©1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED. (社)日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認

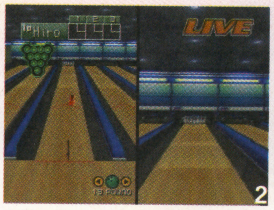
人気の野球ゲームが'98年ペナントレースの最新選手データを使用して登場だ。西武松坂選手や巨人上原選手など、話題の新人ももちろん登場しているぞ。N64での第3弾となる今作ではさまざまな調整が加えられ、より白熱した試合展開を楽しむことができる。また、お馴染みのシナリオモードやキャンプのほかにも、ホームラン競争やドラマティックペナントといったゲームモードが新たに追加されているので、息長く遊べることうけあいだ。コミカルなストーリーを楽しみながら、オリジナル選手を育成できるサクセスモードが、今回は大学生編になり、6つの大学から選んでプレイできる。それぞれに特徴があるので、それに合わせてプレイすることが重要だ。最終目標はドラフトで指名されること。指名された選手は、実際の対戦で使用できるのだ。

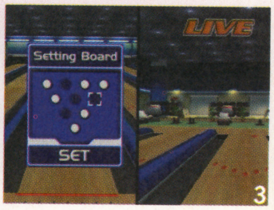
はみだしN64&GB ホームラン競争はホームランをたくさん打つと、いいことがあるらしい。

# スーパーボウリング

## 狙え!! パーフェクトゲーム！

1999年3月26日 6,800円
アテナ
Athena
株式会社アテナ



**1.**キャラクターはじつは8人いるのだが、最初に選べるのはふたりだけなのだ。**2.**“シングルプレイ”の投球の設定は左のレーン画面で行う。**3.**“練習モード”では、ピンの配置も自由に設定することが可能だぞ。**4.**バリエーション豊富な8種類のレーン。これは、ガーターのない“ガレージレーン”。

**ここに注目！**

ふたりのプレイヤーが同時に投げられるところが最大の特徴です。4人で遊んでいても待っている人が退屈せずに楽しめるようになっています。
(開発担当　森さん)

© Athena 1999

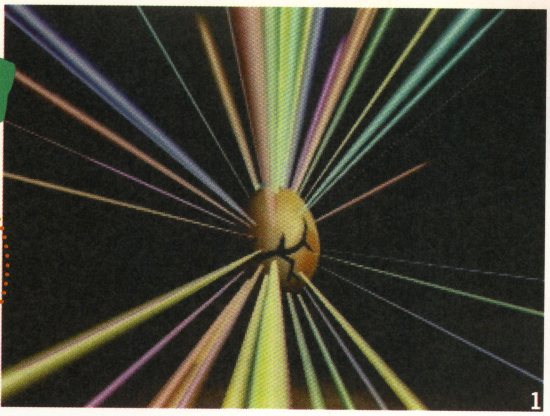
4人まで対戦可能な本格ボウリングゲームだ。プレイヤーは投球力、回転力、リリーススピードがそれぞれ異なるキャラクターを選択してプレイすることになる。投球は、まず狙う位置とリリース位置をレーン上で決定。つぎに回転力と投球力を設定する。最後に計るのがタイミング。ゲージメーターがベストポイントに来たときに投球するのだ。ゲームは9種類。“シングルプレイ”モードは、個別にキャラクターを選択してひとりずつ競う。“チームプレイ”モードは、ふたりのキャラクターで1チームとし、合計得点で勝負だ。選べるキャラクターは最初はふたりしかいないが、ひとりプレイ用の“ステージ”モードでコンピューターに勝ち続ければ、最大8人まで使えるようになる。投球は少々コツがいるが、練習モードでじっくりと鍛えられるので安心だ。

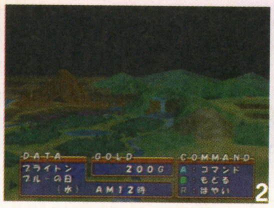
**はみだしN64&GB**　アテナ広報の吉田さんは四谷駅前外濠公園入り口の屋台のおでん屋さんによく顔を出すらしい。

# おねがいモンスター

## かわいいモンスターと共同生活だ！

1999年4月9日 6,980円
ボトムアップ
BOTTOM UP





**1.**さあモンスターが生まれたぞ。かわいい名前をつけて、仲良くやっていこう。**2.**これがブライトン大陸のマップ。どこにモンスターを“おつかい”に行かせるか決めよう。**3.**モンスターの基本能力値をこまめにチェック。**4.**モンスターをどう進化させるか考えて、献立を決めるのだ。

**ここに注目！**

N64初のモンスター育成シミュレーションです。登場するモンスターの総数は500体あり、戦闘シーンは1対1から3対3まで選べます。
(開発担当者)

©1999 BOTTOM UP

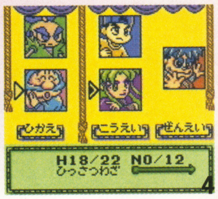
コミュニケーションを取りながらモンスターを育てていく『おねがいモンスター』が発売された。主人公は、モンスターに“珍しいエサ取り”や“おつかい”などさまざまな試練を与え、最強のモンスターを育てていく。生まれたばかりのモンスターはスライム状なのだが、エサを食べることで脱皮、成長、進化を重ね、なんと500もの種類に変化していくぞ。ただ注意しなければならないのが、モンスターには“真の進化”と“偽の進化”があり、真の進化をしないと姿が変わるだけであまり強くはならないのだ。また、モンスターは“火”や“水”などの属性を持ち、バトルにおいて得意・苦手の力関係があるから、敵の属性には必ず注意しよう。もちろん、コントローラーパックにセーブして友だちとモンスターを交換したり、対戦もできるのだ。

**はみだしN64&GB**　本ソフト購入者を対象に抽選で『GBカラー』や『ポケモン金・銀』などの豪華商品の当たる『おねモンキャンペーン』が5月31日まで実施中。

# がんばれゴエモン 天狗党の逆襲

## ゴエモンたちと協力して天狗党を叩け！

1999年1月14日
4,300円
コナミ
KONAMI



**1.**ハジメはゴエモンが大好き。アニメのために飛んで帰る。**2.**不思議な言い伝えのある巨木の穴に入ると、大江戸へ！ **3.**忍術は攻撃力が高いが、忍術ポイントを消費してしまう。**4.**誰かが危なくなったら、すぐに控えと入れ替えよう。**5.**天狗党の本拠近くで、ゴエモンとやっと対面したハジメ。

### ここに注目！

主人公はゴエモンではなく、普通の男の子。いままでのシリーズを知らなくても充分に楽しめる正統派RPGです。（開発担当者）


©1986 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

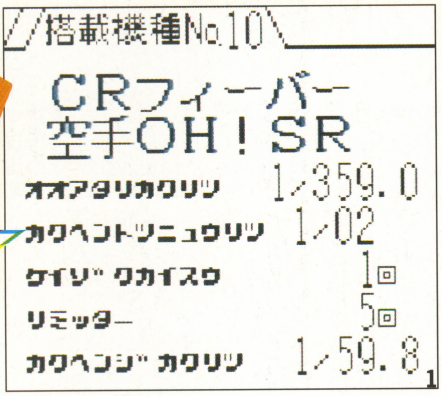

正義の大泥棒ゴエモンと、その仲間たちが活躍するRPGのシリーズ最新作。今回の主人公は、ゴエモンたちに憧れる現代の小学4年生のハジメだ。学校の休みを利用して田舎に遊びに来ていたハジメは、なんと大江戸へタイムスリップしてしまう。そこでハジメはゴエモンたちと出会い、ヨーヨーを持って戦うことになってしまう！ 敵は、火炎と風の忍術を操る“クラマンダ”をリーダーとする天狗党だ。戦闘は敵味方交替で攻撃するターン制で、通常攻撃や忍術、必殺技などのコマンドを選択して攻撃方法を決定する。戦闘には、5人の仲間のうち3人までが同時に参加可能。残りのふたりは控えとなるが、コマンドの選択時に入れ替えることができる。前衛にひとり、後衛にふたりという配置を取り、前衛のみ必殺技を使えるシステムだ。3人が力を合わせる協力必殺技もあるぞ。

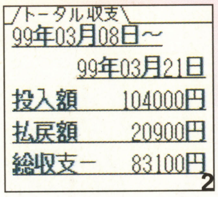
**はみだしN64&GB** どのハードに対応するのかはまだ明かせないけど、今年新作の発表がまだありそうだぞ。

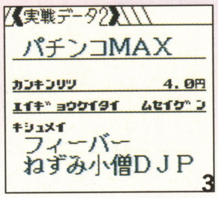
# Pachinko Data Cardちょ～あたる君

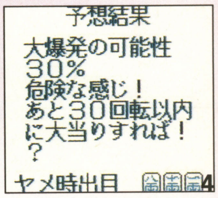
## パチンコはデータ分析が決め手！

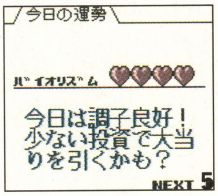
1999年1月28日 4,980円
BOSSコミュニケーションズ
BOSS コミュニケーションズ




**1.**3機種の基本データは、あらかじめ登録されているぞ。**2.**自分の収支が一目でわかる。このソフトで黒字にしよう。**3.**営業形態や換金率など、その店自体の情報も入力しよう。**4.**大当たり予測では、やめるタイミングも教えてくれる。**5.**最近ついてない人は、今日の運勢も忘れずにチェック！

### ここに注目！

コンセプトは「どこにでも携帯でき、安価で購入できるパチンコ攻略のためのお手伝いソフト」として開発しました。（企画 井出さん）


©1999BOSSコミュニケーションズ/SANKYO/ダイドー/TAKEYA


実際のパチンコで勝つために各種情報の管理と分析を行うことができる、パチンコデータベースソフト。必要な情報を入力するだけで、月々の収支や、行きつけの店の台ごとの情報、遊んだ台の大当たり確率など各種データを確認できるのだ。メニューは計6種類。“個人データ”は、毎回の収支金額を入力し、月別や機種別などで収支を参照できる。“実機データ”は、新たに登録したい機種の大当たり確率など分析の基本となる情報を入力する。正確な情報をつかめたら、どんどん修正していこう。このデータが正確なほど、遊ぶ予定の機種についての“大当たり予測”の精度が上がるのだ。“実戦データ”は、営業形態など店ごとの情報の入力と参照が可能。“ホールデータ”は、店別の台ごとの情報が整理できる。どうにも運のない人は、“今日の運勢”を見てみるのもいい。

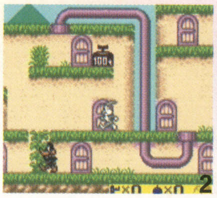
**はみだしN64&GB** 「最近パチンコCR機のリミッターがなくなり、再びパチンコ人気時代がやってくる」とBOSSコミュニケーションズの井手さんが確信しているぞ。

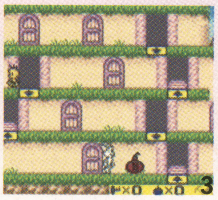
# バックスバニークレイジーキャッスル3

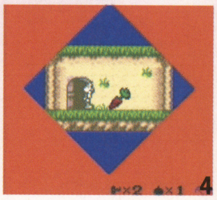
1999年1月29日 3,980円
ケムコ

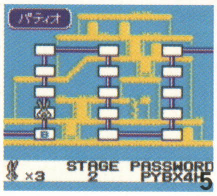
## お宝求めてお城を上へ下へ大冒険

1


2

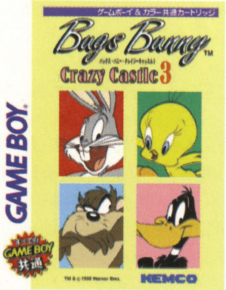

3


4



5

**1.**バックス・バニーは、本で見た宝を求め古城へ冒険に！ **2.**アクションの難易度は低いが、その分パズル性が高い。**3.**コルク鉄砲や爆弾は、相手に当たらなければ、回収可能。**4.**部屋には、カギのほかに集めると得するニンジンなども。**5.**最初は、明るい雰囲気のパティオ（中庭）が舞台となる。




**ここに注目！**

GBカラーでプレイすると最大同時発色51色のカラーの豊富さが楽しめる。また、多くの面があるので解きごたえがあります。画面に入りきらない大きな面も。
（広報担当　多田さん）

©1999 KEMCO/TM&©1999Warner Bros

人気アニメキャラクター、バックス・バニーを主人公にしたパズル要素の強いアクションゲーム。プレイヤーはバニーを操って、古城内に隠された“幸せになるお宝”を探すのだ。城内は4つのブロックに分割され、1ブロックに15のステージが用意されている。計60ステージ全部をクリアーすれば、宝物を手にすることができるというわけだ。ひとつひとつのステージは、8つのカギを拾ってつぎのステージへの扉を開けることで、クリアーとなる。そのため、カギを取る順番がポイントとなるぞ。バニーの行く手を妨害する敵役として、見た目はかわいいカナリヤだけど中身はしたたかなトゥイティーなど、アニメでバニーとともに登場したお馴染みキャラクターたちが登場する。そうした邪魔者たちは、アイテムのコルク鉄砲や爆弾などを使って情け容赦なくやっつけていくのだ！

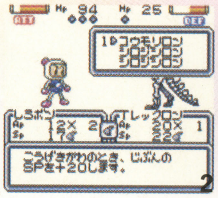
はみだしN64&GB

# Bビーダマン爆外伝～ビクトリーへのみち～

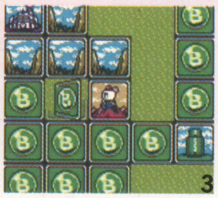
1999年1月29日
3,980円
メディアファクトリー
MEDIA FACTORY

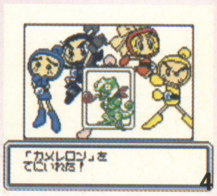
## ダークビーダの野望をうち砕け！

1

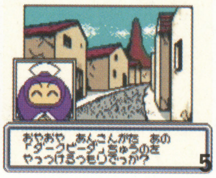


2


3



4


5

**1.**世界の命運は、すべて5人のビーダマンにかかっている。**2.**アイテムの特徴をつかみ、使い分けることが勝利への道。**3.**パネルをめくってマップを進む。地形の色属性に注意。**4.**アイテムには、マップ上や戦闘で勝利すると手に入る。**5.**イベントが発生するパネルもある。重要な情報を入手！

**ここに注目！**

ビーダマンたちの豊富な進化・合体バリエーションとわりこみアイテムを交えた駆け引き。とくに対戦ではハンパじゃなく熱くなれます。さあみんなで対戦するべし！
（開発　もり松さん）

©MEDIAFACTORY/MK ©HUDSON SOFT/TAKARA

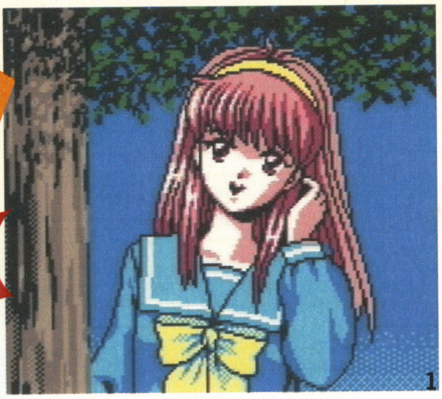
5人のビーダマンたちが、世界の平和のために戦うパネルダンジョンRPG。4つの時代を舞台にして、パネルをめくってマップを進み、冒険を繰り広げるのだ。敵は、世界を闇で支配しようとする“ダークビーダ”たち。プレイヤーは主人公の“しろボン”たちを操作して、その野望を打ち砕くのだ。戦闘は、攻撃側と防御側が1回ごとに交替するターン制、攻撃やアイテム選択などのコマンドを選択して進める方式だ。戦闘で何より重要なのが、アイテムの使い方。攻撃用や防御用などそれぞれ特徴があるので、よく見極めて使おう。同様に、キャラクターと地形の属性も注意したい。白、黒、黄、青、赤の5種類があり、白のキャラクターは赤に弱いが黒に強く、白の地形上での戦闘なら有利に戦えるといった相関関係がある。それをよく考えて、戦うメンバーを決定していくのだ。

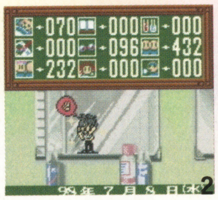
はみだしN64&GB　メディアファクトリーから『Bビーダマン』のカードゲームも発売中だ。

# ときめきメモリアル POCKET カルチャー編～木漏れ日のメロディ～

## キミは詩織ちゃんの愛を獲得できるか？

1999年2月11日
4,300円
コナミ KONAMI





1.藤崎詩織の理想の男性像は、かなり高い。自分を鍛えろ！ 2.ルックスを上げる“容姿”コマンドも忘れずに実行だ。3.入学初日から親友になった早乙女好雄。重要な情報源。4.文学少女の如月未緒。彼女は虚弱体質なのでいたわろう。5.いよいよデートにこぎつけた。でも、図書館でお勉強。

**ここに注目！**

今回はゲームのテンポの調整が難しかったです。携帯ゲームということで、新しいイベントを追加しながらもテンポは従来よりも早いものを目指しました。（開発 山口さん）

©1994 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

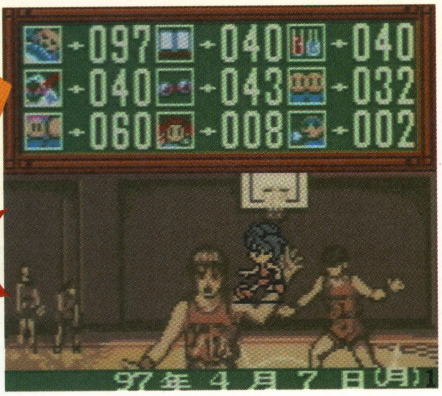
恋愛シミュレーションの元祖にして決定版の『ときメモ』が、GB版になって登場。しかも、『カルチャー編』と『スポーツ編』の2本が、一気に発売になったのだ。カルチャー編は文学少女の如月未緒や、絵描きが趣味の片桐彩子ら文化系のイメージが強い少女たちが登場するぞ。さらに新キャラクターとして、正義感が強い和泉恭子が加わっている。ゲームは、プレイヤーが演じる主人公の少年が、私立きらめき高校に入学したところから始まる。最終目標は、ヒロインの藤崎詩織に卒業式の日に愛を告白されること。そのためには、高校生活3年間において勉強にスポーツにクラブ活動にと、己を磨き続けなければならないぞ。自分で何を鍛えていくかは、コマンドを選択するだけで実行することが可能だ。魅力ある男となって、あの詩織ちゃんを振り向かせよう！

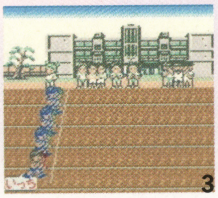
はみだしN64&GB

# ときめきメモリアル POCKET スポーツ編～校庭のフォトグラフ～

## 甘酸っぱい思い出を作ろう！

1999年2月11日
4,300円
コナミ KONAMI





1.運動部で鍛え、女の子たちにカッコいいところを見せろ。2.テニス部の女の子と出会った。彼女、名前を教えて！ 3.6月の体育祭では、二人三脚などミニゲームが遊べる。4.動物園で詩織とデート。受け答えで印象度を上げよう。5.スーパーボンボンの伊集院レイは非常にモテる、強敵だ！

**ここに注目！**

たくさんのBGMと音声、膨大な台詞の量、カラー機能を駆使したグラフィックを作成し、ROMに詰めるのに苦労しました。とくに一枚絵のグラフィックではカラーGBの限界に挑戦しました。（開発 山口さん）

©1994 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

『ときメモ』GB版の『スポーツ編』では、スポーツに関係したストーリーが展開する。登場する少女たちは、スポーツマンが理想の男性という虹野沙希や、ボーイッシュなスポーツ少女の清川望など運動部系のキャラクターが中心となっている。新キャラクターとして、留学生のパトリシア・マクグラスと、末賀高校吹奏楽部所属の宗像尚美が加わっているぞ。ゲームシステムは、カルチャー編と同じだ。GB版で新たに加わった機能には、通信ケーブルを使った“ベストカップル対戦”がある。同じ女の子から告白されるデータを用意すれば、ほかのプレイヤーとその少女との相性度で勝負することが可能だ。また、『ビートマニア』のミニゲームや、何もしないでいると自動的に画面に女の子たちが出てきて動き回るスクリーンセーバー機能も搭載しているぞ。

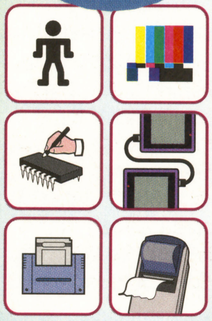
はみだしN64&GB 今回のソフトの新キャラクターは「いろいろなないきさつ」があっての御登場となったらしい。

# 化石創世リボーンⅡ～モンスターディガー～

1999年2月12日 3,980円
スターフィッシュ
STAR★FISH

## 化石からモンスターを蘇らせろ！

**1.**トカゲ型を初め、最初の仲間は複数のタイプから選べる。**2.**アンモ博士は、いろいろと主人公の面倒を見てくれる。**3.**仲間のモンスターは、戦闘に勝つことで成長していく。**4.**化石は、頭、体、手足の**3**種類の部位に分かれている。**5.**通信ケーブルを使って友だちとモンスターを交換できる。



©1999 STARFISH INC.

### ここに注目！

難易度を低めに設定して誰でも簡単にプレイできますが、化石を集めてモンスターを作っていくというダンジョン探検&収集の要素が飽きさせない作りとなっています。（広報　高島さん）

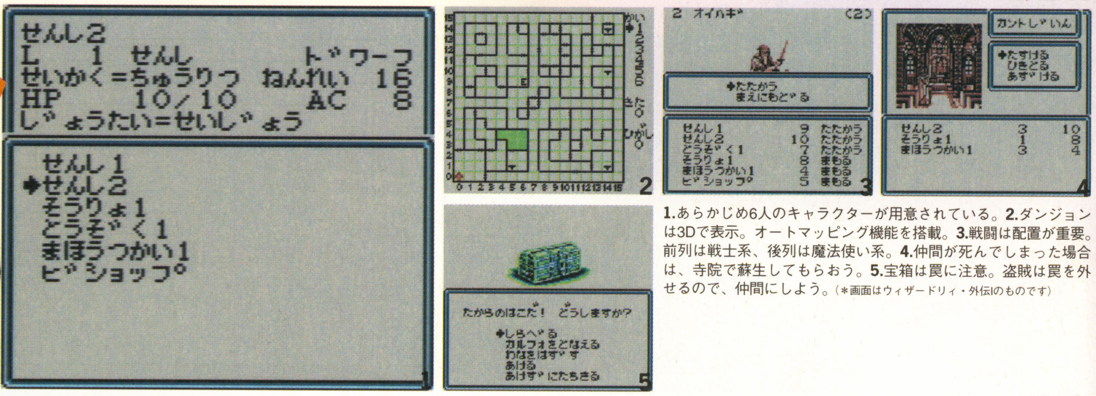
ダンジョン内で化石を発掘して、モンスターを蘇らせていくRPGシリーズの第2弾。プレイヤーは伝説のモンスターディガーに憧れる少年となって、モンスターアルバムを完成させるべくダンジョンに潜入するのだ。ダンジョンの各フロアにはさまざまな化石が埋まっており、それらを集めていく。いくつか集めたら、変わり者の協力者・アンモ博士のリボーンマシーンで、仲間のモンスターとして蘇らせるのだ。化石の属性や組み合わせ方、使う個数の違いで、モンスターは姿や能力が変化するぞ。戦闘は仲間となったモンスターが行ってくれるが、必殺技などはモンスターとの友情度が大きく影響するので、大事に扱っていくことが重要となる。仲間のモンスターが全滅してしまうと、所持していたアイテムや化石、友情度の低いモンスターを失ってしまうので、戦闘は慎重を期そう。

**はみだしN64&GB**　スターフィッシュの社内でバス釣りが流行。誰が大物バスをゲットできるか競っているそうだ。

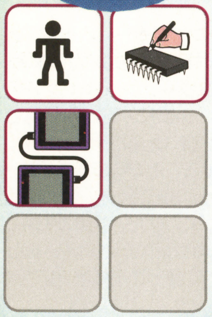
# ウィザードリィ・外伝Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ

1999年2月19日 4,500円（Ⅰ・Ⅱ）5,000円（Ⅲ）
アスキー
ASCII

## 3D・RPGの元祖が3本一挙に復刻！




**1.**あらかじめ6人のキャラクターが用意されている。**2.**ダンジョンは3Dで表示。オートマッピング機能を搭載。**3.**戦闘は配置が重要。前列は戦士系、後列は魔法使い系。**4.**仲間が死んでしまった場合は、寺院で蘇生してもらおう。**5.**宝箱は罠に注意。盗賊は罠を外せるので、仲間にしよう。（＊画面はウィザードリィ・外伝Ⅰのものです）



### ここに注目！

『～外伝3』はゲームシステムの変更があり、職業、呪文、種族が追加され、ダンジョンの外も冒険の舞台となりましたが、ウィザードリィテイストそのままです。安心してください。（開発部 徳永さん）

＊パッケージはウィザードリィ・外伝Ⅰのものです。

『ウィザードリィ』といえば、RPGの雄、ダンジョンを3Dで表示したタイプの始祖でもある。その外伝として発売されていたGB版の『女王の受難』、『古代皇帝の呪い』、『闇の聖典』の3部作が、約5年ぶりに復刻となったのだ！　3作ともストーリー的には独立しているが、育てたキャラクターを転送して遊べるようになっている。ゲームは、まずプレイヤーの分身となるキャラクターの作成から始める。続いて仲間を見つけてパーティーを編成しよう。武器や防具を装備したら、冒険に出られるようになるのだ。冒険の舞台は、地下何階層にも広がるダンジョン。戦闘は武器による攻撃や魔法などをコマンドで選択し、すばやさを加味したランダムで行動する方式だ。目的は邪悪な敵の討伐だが、必ずしもそれに沿う必要がない自由度の高さが魅力だけに、ハマるとやめられない。

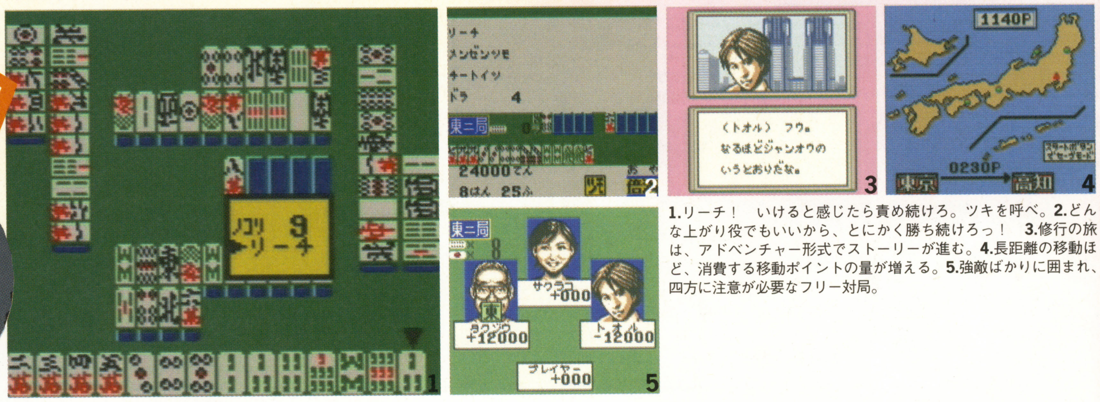
©1991 by Andrew Greenberg,Inc.,Robert J.Woodhead and Sir-Tech Software,Inc.All rights reserved.Wizardry is a registered trademark of Sir-Tech Software,Inc.Wizardry-is a series of copyrighted program licenced to ASCII Corporation by Sir-tec, Inc.Modification for the GAME BOY format(Suffering of the Queen):1991 by ASCII Corporation and Game Studio,Inc.All rights reserved.

**はみだしN64&GB**　今回の「復刻版」発売によって、元祖版のほうはコレクターズアイテム化に拍車がかかるとかかからないとか?!

# 本格四人打ち麻雀 麻雀王

## 無敗の雀王を打ち負かせっ！

1999年2月19日
2,980円 Warashi Inc.
童




1.リーチ！　いけると感じたら責め続けろ。ツキを呼べ。2.どんな上がり役でもいいから、とにかく勝ち続けろっ！　3.修行の旅は、アドベンチャー形式でストーリーが進む。4.長距離の移動ほど、消費する移動ポイントの量が増える。5.強敵ばかりに囲まれ、四方に注意が必要なフリー対局。

### ここに注目！

低価格なのにこのボリューム!! GBに最強にして最速の思考ルーチンを搭載してます！
(開発担当　滝沢さん)

© Warashi 1999

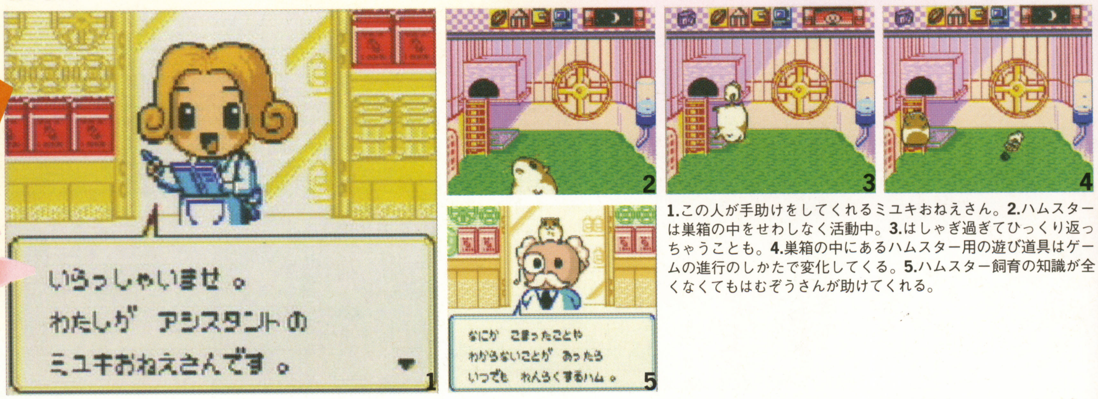
2980円という非常にリーズナブルな価格が特徴の本格4人打ち麻雀ゲーム。"修行の旅" と "フリー対局" のふたつのモードが用意されている。修行の旅でプレイヤーが演じるのは、主人公の雀士 "ケンジ"。麻雀王位戦で自分を打ち負かした "雀王" を倒すため、全国12ヵ所の強敵と戦い、雀王に関する情報を聞き出していく。それぞれの土地のクリアー条件は、一定数勝負した後にトップを取っていること。ルールは土地ごとに細かく変わるぞ。べつの土地へ行くには "移動ポイント" が必要で、少ないと移動することができない。対局での上がり役や得点に応じて加算されていくのだ。もう一方のフリー対局は修行の旅に登場する強敵の中から、自由に3人を選んで勝負することが可能。最初に選べるのは6人だけだが、修行の旅と連動して対戦できる相手が増えていくぞ。

はみだしN64&GB 童の社内で風邪が流行っているらしい。

# ハムスターパラダイス

## 新種ハムスター誕生！

1999年2月26日 3,980円
アトラス
ATLUS




1.この人が手助けをしてくれるミユキおねえさん。2.ハムスターは巣箱の中をせわしなく活動中。3.はしゃぎ過ぎてひっくり返っちゃうことも。4.巣箱の中にあるハムスター用の遊び道具はゲームの進行のしかたで変化してくる。5.ハムスター飼育の知識が全くなくてもはむぞうさんが助けてくれる。

### ここに注目！

いつでも、どこでも自分だけのハムスターを連れて行ける手軽さ。そして本物そっくりな仕草。いままで飼いたくても飼えなかったすべての人にプレイしてもらいたいですね。
(CS販売部 市村さん)

©ATLUS 1999

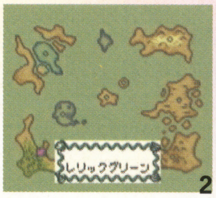
GBの中に、自分だけのハムスターを飼うことができるゲーム。無事、大人になるまで育てるとお見合いをして、成功すれば赤ちゃんが誕生する。ハムスターは全部で15種類いてモンキーハムスター、ウシハムスター、ソルジャーハムスター、アルマジロハムスター、ライオンハムスターなどなど。ハムスターたちはもちろん食事をするし、食べたんだから当然、出したりもする。それらの世話はカーソルを操作することで行われる。ゲームの途中に出てくるミニゲームをクリアーしたり、出題される質問の答え方によってハムスターの成長度合いが変わっていく。また、巣箱の内外で起きるさまざまな出来事は、餌の量、遊び道具の種類などに影響を与え、さらにハムスターの機嫌も変化させてしまう。飼い主への信頼度や愛着度に関わってくることになるから、注意が必要なのだ。

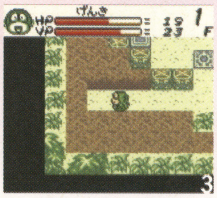
はみだしN64&GB 売れ行き好調で品薄状態だった当ソフトが4月24日に再版決定。お店に急げ。

# ポヨンのダンジョンルーム

## 地下を掘りまくって冒険しよう！

1999年2月26日 3,980円
ハドソン
HUDSON



**1.**元勇者のポヨン。だらけていたために実力がだいなしに。**2.**7つの遺跡は、シェルドラド中に散らばっているのだ。**3.**土砂で埋まったダンジョンを掘って掘って掘りまくれ！　**4.**戦闘は観察が重要。弱点を見つけたら、逃さず狙え！　**5.**ルーム内にいる人物は、クイズを出してきたりするぞ。

### ここに注目！

ポヨンのテーマは“発見”。土の中に埋まってるアイテム、ルーム、階段を掘り出してポヨンを成長させよう。でも、モンスターまで埋まっているから気をつけて掘ってね。(開発担当　中田さん)

©1999 HUDSON SOFT ©1994,99 BIRTHDAY

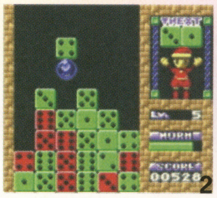
『大貝獣』シリーズの最新RPGは、穴掘りが特徴的なちょっと変わったゲーム。主人公は、これまでも同シリーズに何度か登場したことがある“ポヨン”だ。彼は、“貝獣勇者昇級試験”に落第してしまい、その名誉挽回のため、“シェルドラド”にある7つの古代遺跡を回り、それぞれに棲むドラゴンに会って印をもらってくるという試練を課せられたのだった。これら遺跡は土で埋まっているので、掘って自分で道を作っていくのだ。地面の中にはアイテムやモンスター、重要人物がいる隠し部屋の“ルーム”などが埋まっている。モンスターを掘り当ててしまうと、戦闘の発生だ。戦闘はただ戦うのではなく、観察することが重要となる。敵の弱点を見つけて、能力をじっくり見極めよう。そして“ピンポイントアタック”で弱点を狙えば、大ダメージを与えることができるのだ。

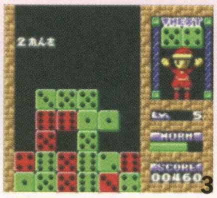
はみだしN64&GB　開発担当の中田さんは最近「引っ越し」に凝っているらしい。

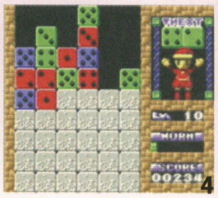
# ROX -ロックス-

## サイの目に悩まされる新オチゲー

1999年3月5日 3,980円
ALTRON







**1.**レベルが上がるとサイコロの落ちるスピードがアップするぞ。**2.**お助けブロックは隣接するサイコロを消してくれる。**3**縦横の数をす速く計算して連鎖を狙っていくのだ。**4.**てっぺんまでサイコロが積みあがるとゲームオーバーだ！　**5.**横一列を“4の目”で消していくのが基本テクニック。

### ここに注目！

一瞬の判断能力と鋭い洞察力を必要とするソフト、それが『ロックス』です。このゲームで右脳を鍛えれば、きっと感性豊かな人間になれるはずです。(開発担当　高橋さん)

©1998 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

つぎつぎと落ちてくる3色のサイコロの数と色をうまく配置して、サイコロ自体を消していくパズルゲーム。同じ目のサイコロ2個で、縦または横にその目の数だけほかのサイコロをはさむと消すことができるのだ。ただし、同じ色ではさむとすべてのサイコロを消せるが、違う色では外側ではさんだ2個のサイコロしか消えないので、ちょっとやっかい。なるべく同じ色どうしで消すことが大事だぞ。ゲームの種類は、ステージをクリアーするごとにレベルが上がり、もっとも難易度の高いレベル20を目指す“ノーマルモード”のほか、レベルに関係なくひたすらステージをクリアーしていく“エンドレス”、通信ゲームでほかのプレイヤーと対戦する“2Pゲーム”の3つがある。シンプルな作りながら、かなりの思考力が要求されるだけにパズルゲーム好きにはオススメしたい！

はみだしN64&GB　アルトロンの開発部内では、某ロボット格闘ゲームの対戦モードで往年のロボットアニメのセリフを連呼することが、静かなブームとなっているらしい。

# beat mania GB

## オリジナルが10曲加わりGB版が登場！

1999年3月11日
4,300円
コナミ
KONAMI

1.画面左側の下りてくる横棒に合わせてタイミングよくボタンを押そう。2.アーケードモードではビートマニアファースト～サードからチョイスされた曲がプレイできる。3.各ステージごとに曲目が選択できる。4.リズムにのっていないとPOORの表示が。5.演奏結果がグラフで表示される。

### ここに注目！

GBならば通勤通学や待ち合わせ等の時間にも練習でき、『ビートマニア』をもっと楽しんでもらえると思いました。(KCE神戸 開発担当者)

©1997 1999 KONAMI

ゲーセンでも家庭でも根強い人気の、あの『beat mania』がカラーGB対応になって登場だ。アーケード版とプレステ版から移植の10曲に加えて完全オリジナル曲が10曲。しかも、カラー対応なので美しいグラフィックも見事に再現されているから内容はバッチリ充実。GBならではの対戦は、通信ケーブルを使ったversusモード。高得点のコンボを連発することで相手の邪魔をするというhidden（目かくし）というシステムが新しく採用されている。アーケードファンには、ちょっと気になる操作性も十字キーを中心にうまく配置されているので違和感なく楽しめるぞ。なんといっても一番うれしいのは、いつでもどこでもプレイできることだよね。ウォークマンの代わりにヘッドホンをして、電車の中でお気に入りの曲をプレイしてみてくれい!!

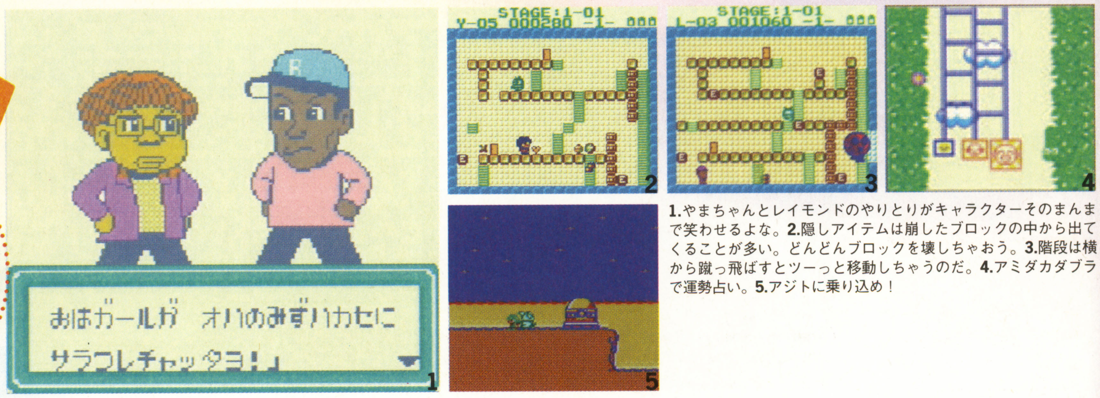
はみだしN64&GB 『ビートマニア アペンドゴッタミックス』(PS)が5月27日発売など、まだまだビートマニアは止まらない！

# おはスタ やまちゃん&レイモンド

## アミダカダブラで運勢も占える

1999年3月12日 3,800円
エポック社

株式会社エポック社




1.やまちゃんとレイモンドのやりとりがキャラクターそのまんまで笑わせるよな。2.隠しアイテムは崩したブロックの中から出てくることが多い。どんどんブロックを壊しちゃおう。3.階段は横から蹴っ飛ばすとツーっと移動しちゃうのだ。4.アミダカダブラで運勢占い。5.アジトに乗り込め！

### ここに注目！

キッズに絶大な人気のやまちゃんとレイモンドを何とかゲームで活躍させてみたかったんです。そこにはおはガールとオハの水博士も登場させたかった。だからこういうシナリオになったわけです。（企画担当 小田さん）

©SHO-PRO・テレビ東京 ©1999 EPOCH CO.,LTD.

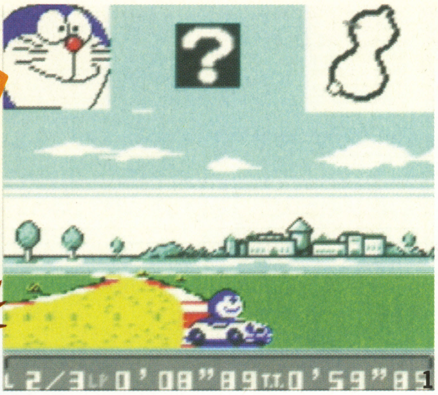
朝の人気情報バラエティー番組『おはスタ』でおなじみの、やまちゃんとレイモンドが主人公のパズルゲーム。オハの水博士がさらっていったおはガールを救出するためにさまざまな仕掛けやロボットの待ち受ける大要塞に挑むのだ。要塞のなかはブロックとはしごで構成されていて、全部で60ものステージが用意されている。敵の攻撃や仕掛けを避けつつエネルギーボックスを回収することで、つぎのステージへの入り口が開けるという仕組となっている。ブロックのなかには“主人公の残数が増える”、“レベルが上がる”、“足が速くなる”などの効果があるアイテムが隠されている。途中にボーナスステージがあったり、進み方次第では隠しステージに入り込む可能性もあるぞ。番組で人気の“アミダカダブラ”をそのまま再現したモードもある。今日の運勢を占おう。

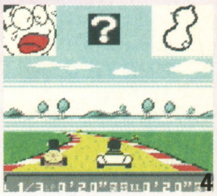
はみだしN64&GB 『おはスタ』は月曜～金曜の6時45分～7時30分にテレビ東京系列全国6局とびわ湖放送で放送中。

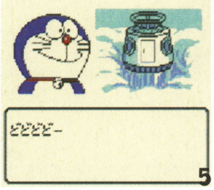
# ドラえもんカート2

## ひみつ道具でレースに勝利

1999年3月12日 3,980円
エポック社








**1.**おっと失敗、スピンアウトしちゃったぞ。**2.**ゲーム中では随所にキャラクターたちの会話が織り込まれていて雰囲気を盛り上げる。**3.**見た目は楽し気だけど走ってみると大変、なコース多し！ **4.**左上ののび太の表情に注目、ライバルに抜かされるとこんな顔に。**5.**これからカート星に出発！

**ここに注目！**

コレ、ゲーム中にカートが出てこないという事実に気付きましたか？ もともとレースゲームであることを印象付けるため、タイトルにカートと付けただけなのです。
（企画担当 酒本さん）

©藤子プロ・小学館・テレビ朝日 ©1999 EPOCH CO.,LTD.

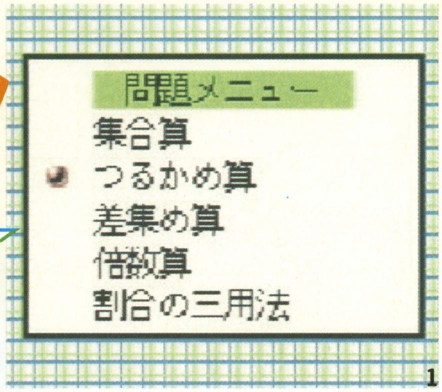
カート星に遊びに行ったのび太たちは、カート星のおうさまに大事なひみつ道具を取られてしまった。それを取りかえすために、カート星住民とカートレースで勝負することになったのだ。コースは微妙な高低のある“ウッキー平原”、“カッパの海”、“天使たちの雲”、“アイスランド”、カート星のおうさまと戦う“てんくうの城”の5ワールドにそれぞれ6コース。レース中に手に入る“ひみつ道具”を使って、単に速く走る以外の駆け引きを楽しもう。たとえばハンドル操作を反対にしたりカートを転ばしたりと相手を邪魔するタイプや、乗車するカートも水中バギーやへたくそ用練習カートなど、道具の種類は全部で129+3こもある。また、使わなかったひみつ道具は友だちと通信交換しよう。なかには通信交換でしか手に入れられないものもあるのだ。

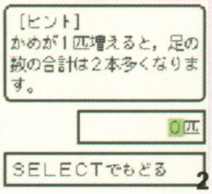
**はみだしN64&GB** オールドゲーム好きが開発担当だったから、昔のゲームに対するオマージュが込められているんだって。レース版『ドルアーガの塔』って呼ばれてたんだって。

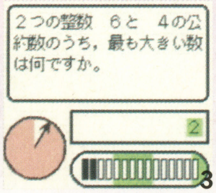
# □い頭を○くする 算数バトル編

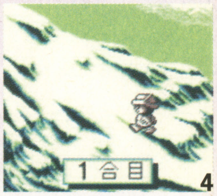
## おもしろ遊び感覚で勉強しよう！

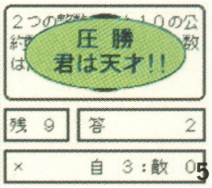
1999年3月12日
2,480円（ソフトのみ）
2,980円（ソフト+絵馬+攻略ガイドブック）
イマジニア




**1.**計15種類の算数問題を、ゲーム感覚で解いていこう！ **2.**トレーニングモードのヒントを頼りに解き方を考えろ。**3.**左下に表示の制限時間内に、答えを導き出さなきゃアウト！ **4.**アイテムの獲得数によって山登りの歩数が変わるぞ。**5.**バトルモードで勝つとお褒めの言葉が。

**ここに注目！**

もっともおすすめはバトルモードの通信対戦。カウントダウンで始まる制限時間つき早解きバトルはおとなの方にも十分楽しめます。
（開発担当 澄岡さん）

©NICHINOKEN ©1999 Imagineer Co.,Ltd.

ついつい目がいく電車広告『□い頭を○くする』のGBバージョン第2弾が発売されたぞ。進学塾の日能研が“集合算”、“つるかめ算”、“旅人算”などのオリジナル問題を作成したのだ。まずは“トレーニングモード”で、“ヒント”を見ながら問題とじっくり向き合おう。“チャレンジモード”では問題を制限時間内に何問解けるかによって“すいとう”や“おにぎり”などのアイテムをゲット、かわいいオリジナルキャラクターが山頂を目指す愉快なアニメーションが流れる仕掛けも用意されている。今回から新しく加わった“バトルモード”では、通信対戦が実現！ 友だちと同時に問題を解く速さを競うのだが、3問間違えると負けになってしまうキビシさなのだ。小学生向けの簡単な算数だと思ってなめてかかると、思わぬ難問ぞろいで頭をかかえるかもしれないぞ。

**はみだしN64&GB** 開発の澄岡さんは名人としてイベントで子どもたちと対戦するため、中学受験問題を解く毎日なのだ。

# もんすたあ★レース2

## かわいいモンスターでさあ競争だ！

1999年3月12日 3,980円
コーエー

**1.**連れていけないモンスターは“あずかりじょ”で一休み。**2.**野生のモンスターは“捕獲レース”で追っかけて捕まえろ。**3.**“アルバム”のモンスターをポケットプリンタで印刷！ **4.**地形に適したモンスターを使ってレースの勝利を目指せ！ **5.**色の違う地形にモンスターが潜んでいるのだ。

©1999 KOEI Co.,Ltd

### ここに注目！

とにかくパワーアップしたレースシーンにご注目！ 新地形“どかん”や“さばく”を暴走する楽しさ、“とくぎ”を使ったときのおもしろアニメなど、絶対に退屈させません。グラフィックも自信作です。（開発担当者）

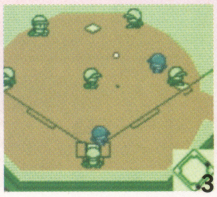
ご存じ『もんすたあ★レース』シリーズの最新作が登場！ プレイヤーはサミー少年となって、モンスターレースの世界大会“ベリーベストカップ”での優勝を目指すのだ。新たにデザインし直された前2作のモンスターを含めて、今回は200体ものモンスターが登場するぞ。モンスターにはスピードや地形適性などのパラメーターが決められているから、多種多様なコース地形に対しチーム内のモンスターをうまく使い分けねばならない。レースに勝ち経験値が溜まればレベルアップ。2匹のモンスターを“ミックス”して新しいモンスターを作り出し、より強いチームを編成することもできる。通信ケーブルを使うと、ほかのプレイヤーと“対戦レース”や“モンスター交換”、さらにはミックスもできるのだ。また、前2作で育てたモンスターのデータもそのまま使えるぞ。

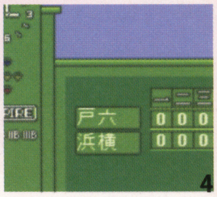
はみだしN6…GB

# 甲子園ポケット

## 母校の実力はどんなもんだろう？

1999年3月12日
3,980円
魔法株式会社





**1.**投手のフォームと球種を設定して自分好みに作り上げよう。**2.**試合中の基本画面。バッターは立ち位置を調節できるようになっている。**3.**バットでボールを捉えるとこの画面に切り替わる。右中間ヒットだ。**4.**超有名校と超不有名の母校との夢の対戦。**5.**彼女がかわいいマネージャーさんです。

©1999 MAGICAL COMPANY LTD.

### ここに注目！

超熱血おもしろ育成野球シミュレーションがついに完成。育てた球児たちは赤外線通信機能で交換もできちゃうのだ。GBカラーの性能をめいっぱい使い切ったゲームだぜぃ！（ゲーム事業部岸さん）

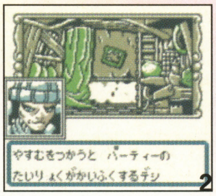
実在する全国4,129高校のデータが入った野球ゲーム。報知新聞社の協力によって各校の強さが完璧にランキングされている。自分のチームを監督の立場から強くしていくことが目的で、練習試合をさせて選手たちの能力を伸ばしたり、休息日を作ってケガを防いだりしながら全国制覇を目指そう。打撃や投球などの試合中の選手の動きはプレイヤーが操作。ピッチャーの投球フォームはオーバー、サイド、アンダーから選択できるので、コントロール重視の打ち取りタイプから球速重視の三振タイプまで、投手を中心にチームの方針を組み立てられる。打撃はボタン操作でフライやゴロなど打ちわけられるぞ。全国大会に出場する以外にも、ケーブルをつないで他のプレイヤーと試合を楽しむ“対戦モード”や、育てた選手どうしを交換する“転校モード”も用意されているのだ。

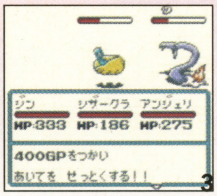
はみだしN64&GB　開発者御本人からバッティングのコツをこっそりと。「スイングは遅目に……」。

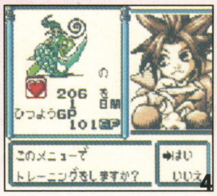
# 王ドロボウJING angel

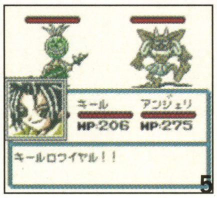
1999年3月12日 3,980円
メサイヤ

## お宝求めて大泥棒がやってきた！






1.ここが冒険のはじまりとなるJINGの隠れ家なのだ。2.街の人々との会話には冒険へのヒントが隠されている。3.戦闘で弱った敵モンスターを説得、仲間に引き入れろ。4.選んだトレーニングによってパラメーターが変化するぞ。5.JINGとキールが協力して発動する"キールロワイヤル"。

### ここに注目！

200を越える技とモンスターをどう使いこなすか、戦略が問われる3対3のタイムカウントバトルがアツイです。（制作担当 由佐さん）

©熊倉裕一／講談社 ©1999 NSC

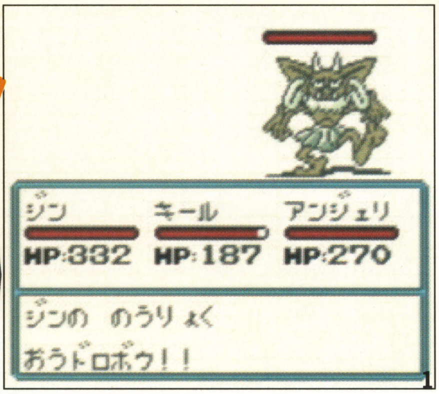
コミックボンボンで好評連載された『王ドロボウJING』がGBでゲーム化された。星さえも盗むとされる伝説の王ドロボウの末裔JINGを操作して"アクアヴィタエの海"に隠された宝を盗み出すのだ。ゲームに登場するモンスターは同時発売の『devilバージョン』と合わせて200体以上。これらのモンスターと戦いをくり広げ、ときには仲間にしながら冒険を進めていくのだ。戦闘は3対3のチームバトルとなっている。各モンスターは"HP"や"スピード"など10種のパラメーターと属性を持ち、戦闘やJINGが命じるトレーニングによってそれらの値が増減していくのだ。どんなモンスターに育てあげるかはもちろん自由だが、バランスの取れたメンバー編成を第一に心がけよう。さあ、キミもJINGと仲間たちのくり広げる冒険旅行に参加してみないか！

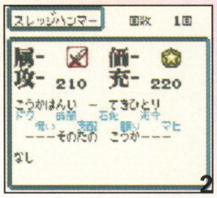
**はみだしN64&GB** メサイヤではゲーム上では仲間にならないレアモンスターのプレゼント企画を予定しているらしいぞ。

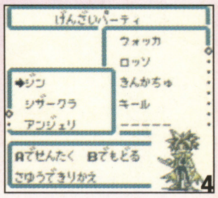
# 王ドロボウJING devil

1999年3月12日 3,980円
メサイヤ

## モンスターを集めて育てて大冒険！





1.JINGの必殺技"王ドロボウ"は敵モンスターからお金を盗む！2.必殺技にはそれぞれ効果があるから、しっかり確認を。3.アッシャー家で特定のモンスターどうしをかけあわせる。4.モンスターが増えると、メンバーの変更がやっかいだ。5."休憩"することで仲間の体力が回復するぞ。

### ここに注目！

プレイヤーの思い通りにモンスターを育てるトレーニングシステムと通信対戦のモンスターを賭けたペット戦闘は自信アリです。（広報担当 山下さん）

©熊倉裕一／講談社 ©1999 NSC

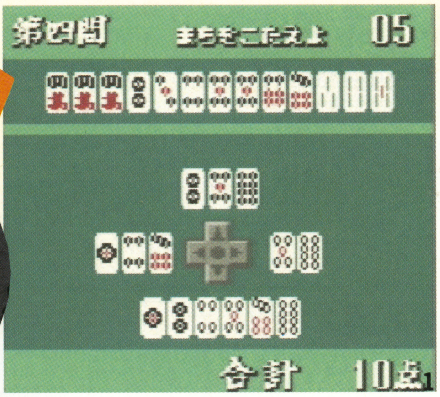
上で紹介した『王ドロボウJING angelバージョン』と、出現するモンスターの種類、ゲームシステムやストーリー展開に大きな違いはほとんどない。ただし、このゲームに登場する200体を越えるすべてのモンスターと出会うためには、両バージョンのカートリッジが必要となるのだ。通信ケーブルを使って、ほかのプレイヤーとお互いのバージョンには出現しないモンスターの交換や収集、対戦を楽しもう。通信による"合体"でしか誕生しない新種もいくつか存在するから、モンスターのコレクションはかなりの奥深さを秘めているのだ。また、通信しないと入れないダンジョンも存在するらしいから、ほかのプレイヤーと協力して探検する楽しみもあるぞ。『王ドロボウJING』をとことん遊びつくすには、なんと言っても通信ケーブルは必須アイテムなのだ。

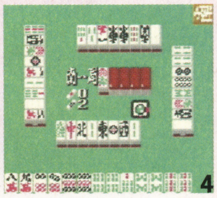
**はみだしN64&GB** メサイヤ事業部内ではガチャポンのフィギュア集めやポストペットが流行っているらしい。

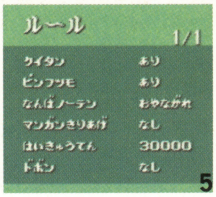
# プロ麻雀 極GBⅡ

## 強く綺麗なゴージャス麻雀なり！

1999年3月19日 4,200円
アテナ
Athena
株式会社アテナ








1. “何待ち” クイズは麻雀初心者には嬉しいモードだぞ。**2.**資料室の有名プロ雀士たちのプロフィールは要チェック。**3.**対局後に番付表が表示されるから、実力がわかるのだ。**4.**牌の絵柄がきれいに描かれていて、とても見やすいのだ。**5.**運を極力排除した “競技ルール” での対局もできる。

**ここに注目！**

いままでの麻雀ゲームに物足りなさを感じているアナタ！『プロ麻雀 極GBⅡ』は “ゲームとしてのおもしろさ” にこだわった本格派です。(開発担当 布村さん)

©Athena1999

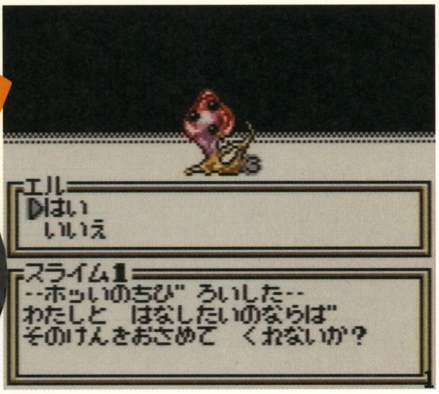
本格派4人打ち麻雀の代表格『プロ麻雀 極』の最新作が再びGBに登場だ！ GBカラー対応だから、より見やすく美しく高級感のある画面になったぞ。自分が牌を打つごとにオートセーブしてくれるから、いつでも対局を中断することが可能になった。突然の電池切れに泣かされたプレイヤーにはありがたい機能だね。実在する12人のプロ雀士たちとの “十番勝負” や “タイトル戦”、さらに自分の打ったお気に入りの一局を保存した “資料室” など、盛りだくさんの5つのモードは前作と同様。通信ケーブルを使ってほかのプレイヤーとの対局を楽しむことも可能だぞ。さらに今回から麻雀ゲーム初の “協力プレイ” が採用された。プレイヤーとプロ雀士が2対2に分かれて、チーム得点を競い合うのだ。ふたりでじっくりと戦略を練って、強いプロ雀士たちを打ち負かそう。

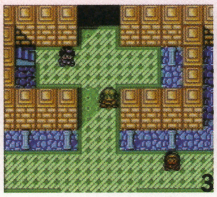
**はみだしN64&GB** アテナでは、さすがと言うべきか「麻雀」が流行っているらしい。夜な夜な会議室の雀卓を囲んでいるのだそうだ。

# 女神転生外伝 ラストバイブル

## 『メガテン』リメイク版が登場！

1999年3月19日 3,980円
アトラス
ATLUS





**1.**説得は、相手の魔獣の性格をよく考えて内容を選ぶこと。**2.**魔獣合体は、2体の能力をよく比較してから実行しよう。**3.**フィールド上の町などは、すべて描き直されている。**4.**仲魔と同じ魔獣と出会ったら、会話をして戦いを回避。**5.**魔法使いのキシュが仲間に。人間の仲間は大変頼もしい。

**ここに注目！**

メガテンシリーズならではの、魔獣集めや魔獣合体を楽しんでいただきたいですね。集めた魔獣で遊べる通信対戦も楽しいですよ。
(CS販売部 市村さん)

©ATLUS 1992,1999

'92年にGB版として発売された『女神転生』外伝が、なんとリメイクされたぞ。グラフィックが描き直され、カラー対応になったのだ。ゲームは2D表示で、フィールドを移動するタイプのRPG。戦闘は、武器による攻撃や魔法といったコマンドを選択して実行する方式となっている。特徴的なのが、魔獣と呼ばれるモンスターを味方の “仲魔” にできること。接触時に戦わずに会話して説得できれば、それ以後味方としていっしょに戦ってくれるのだ。また、同じ魔獣と出会ったときは、会話をすれば戦わずに済むぞ。2体の仲魔を合成して新たな魔獣を生み出す、“魔獣合体” も特徴的。新たな魔獣は事前にわかるので、組み合わせを考えて合体させよう。プレイヤーは特殊能力フォース・ガイアを修行中の少年 “エル” となる。第5惑星を襲った災害をくい止めるべく冒険に出るのだ。

**はみだしN64&GB** 3月中旬は東京ゲームショーの準備に加え、社内の引っ越しも重なり、さらに通常の広報活動もこなした市村さんに応援メッセージを。

# 決闘ビーストウォーズ ビースト戦士最強決定戦

1999年3月19日 3,680円
タカラ

TAKARA

## トランスフォームが勝負の鍵

**1.**勢ぞろいしているほか、勝ち進むと現れるヤツが！ **2.**トランスフォームをすることで、戦術的な幅が出てくるぞ。**3.**こんなミニゲームも！　某有名電車ゲームのパロディネーム。**4.**3人で戦うチームバトルモードで手っ取り早くキャラクターの特徴をつかめる。**5.**会話のやりとりも見せ場だ。

### ここに注目！

GBはアニメキャラクターを画面に大きく表示して動かすことが難しいハードなので、楽しくキャラクターを見せることにパワーを注ぎ込みました。（プロデューサー 池澤さん）


©1998 Transformer Production Company Inc./Takara CO.,Ltd./テレビ東京/葦プロダクション/日本アドシステムズ.©TAKARA CO.,LTD.1999


変型玩具やテレビアニメで人気の『ビーストウォーズ1・2・ネオ』に登場するキャラクターが、強力なエネルギーの源・エネルゴン結晶をめぐり勝ち抜き格闘戦を行うアクションゲーム。1対1でコンピューターと対戦するモードのほか、3人のキャラクターがチームをつくって対戦するモードや、さまざまなミニゲームなども用意されている。各キャラクターとも、もっとも特徴的な動物形態のビーストモードからロボット形態のバトルモードにトランスフォーム（変型）でき、しかもそのモードによって使える技も変化してくるので、戦闘時にはそれぞれの特徴を把握していると有利。最初に登場するキャラクターは8人だけだが、パスワードを集めると、ビーストウォーズファンの子供たちから募集して決定したオリジナルビースト戦士スターアッパーを登場させることができる。

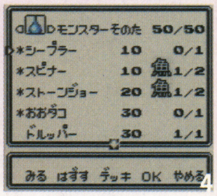
**はみだしN64&GB**　2月より放映されている『ビーストウォーズ ネオ』の主役ビッグコンボイ、マグマトロンの玩具がタカラより好評発売中！

# 大貝獣物語 ザ・ミラクルオブザ・ゾーンII

1999年3月19日 3,980円
ハドソン

HUDSON

## キミもゴッドマスターを目指せ！



**1.**世界一になるまでは帰ってくるな、と強烈な両親なのだ。**2.**召還師と召還獣の相性がよければ、パワーがアップする。**3.**召還獣には属性がある。3匹とも同属ならコンボ炸裂！ **4.**カードが増えてきたら、どれをデッキに入れるか調整だ。**5.**世界中の会場を舞台にして、勝負を繰り広げるぞ。

### ここに注目！

カード340種類の中からマイデッキ作成の楽しさ、最短4手で終わる初心者にもわかりやすいカードシステムです。（開発担当　富沢さん）


©1999HUDSON SOFT ©1994,97'99 BIRTHDAY

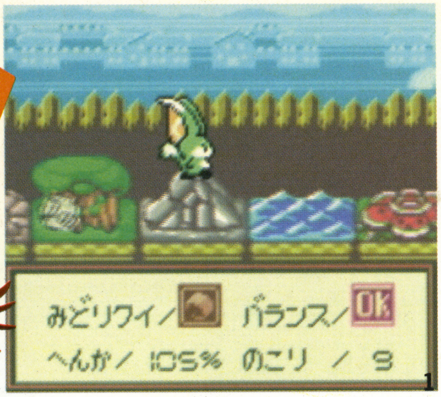

人気カードゲームを題材にした、電脳カードバトルの第2弾。プレイヤーは主人公の少年となって、「世界一のプレイヤーになれ」とカードをくれた両親の期待に応えるべく、武者修行の旅に出る。最初はお父さんと戦って腕試しをして、続いては世界各国の会場で大会にエントリーして戦うのだ！　勝負は1対1で行われ、"召還師"カードの周囲に"召還獣"カードや"Help"カード、"SP"カードを配して、召還獣のパワーの合計で競う。勝者は、その場に出ている双方のカードの枚数を合計点として加算。最終的に、50点を先取した方が勝ちとなる。今回は青の章など119種類のカードが追加され、340種類と増えた。通信ケーブルをつないで、友だちと対戦したりカードの交換することが可能。ポケットプリンタを使えば、収集したお気に入りのカードを印刷できるぞ。

**はみだしN64&GB**　天田印刷製造の『大貝獣物語』カードゲーム、ボードゲーム、ジグソーパズルが好評発売中！

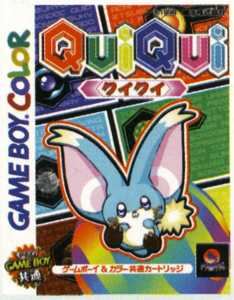
# QUI QUI

## 銀河最強の生物を育てよう！

1999年3月26日
3,980円
魔法株式会社



**1.**トレーニング中のクイクイ。この先どんな形態に進化していくかワクワクするぜ。**2.**トレーニングなどの効果によって進化の速度も一定とは限らない。**3.**ついに最終形態にたどり着いたぞ。**4.**激しく戦闘中！**5.**戦闘はそれぞれのクイクイがどんな進化をし、どんな能力を持ったかで決まるぞ。




**ここに注目！**

一番の魅力は、かわいいクイクイのキャラクター。こんなかわいい生物が、戦闘になると凄いモンスターに変身します。このギャップが面白い。GB初の赤外線通信を使った対戦機能付きです。
(開発・広報担当　柳井さん)

©1999 魔法株式会社

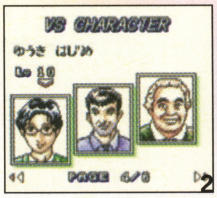
宇宙暦125年。惑星サウスのオーナー少年のもとへ、銀河でも珍しい進化系生物のクイクイが連れてこられた。キミは環境を変えてトレーニングを積むことによってさまざまに進化していくクイクイを鍛え、銀河最強の生物を決める大会“ギャラクシー・ワン”に出場させよう！　クイクイのトレーニングは水、土、緑の3種類の環境パネルを組み合わせたトレーニングロードで行う。パネルの並べ方によって成長の仕方が変わるから、そのパターンをつかみとることが大切だ。戦闘では、“瞬間移動で敵に急接近する”、“炎に変身して森を焼く”、“津波で敵を流す”などの特殊能力を駆使して戦おう。見事ギャラクシー・ワンでの戦闘に勝利すると“プラネットストーン”というアイテムが手に入る。これを使うことで、クイクイに新しい進化を起こすことができるのだ。

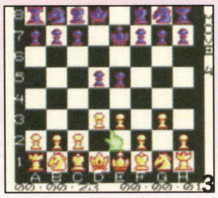
はみだしN64&GB　ソフトを売りに全国行脚する柳井さんの楽しみは郷土料理とカプセルホテル。泊まりそびれて野宿もアリ。

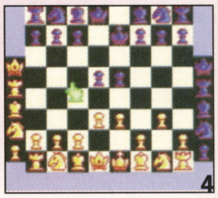
# チェックメイト

## 本格派仕様のチェスがGBに登場！

1999年4月16日 4,500円
アルトロン





**1.**GBカラー対応だから駒の色を自由に設定できるぞ。**2.**自分の実力に合わせて対戦相手を選択、腕を磨くべし。**3.**対局でのそれぞれの消費時間が表示できる親切設計だ。**4.**“局面設定”では自分で“詰め手”を作って研究ができる。**5.**“文字表示”を英語にして本場の雰囲気を味わうことも。

**ここに注目！**

最強の思考ルーチンと“移動先表示機能”やGBカラー用の“駒の色変更機能”など数多くのオプション設定は便利です。
(開発担当　坂井さん)

©1999 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

世界中で広く親しまれているチェスがGBでたっぷり遊べるソフトが登場したぞ。レベルの異なる16人から好きな相手を選ぶ“フリー対戦”と、15人の挑戦者と対戦していく“勝ち抜き戦”のふたつのモードを楽しもう。プレイヤーが快適にゲームを行う機能も細かく設定できる。例えば、コンピューターの思考時間中に“即答”を選ぶと、スピーディーに対戦をすすめられるぞ。逆に“ふかよみ”を選ぶと、コンピューターはつぎに打つ手を、プレイヤーの手を先読みして考えはじめる。さらには、それぞれの駒の移動できる場所を教えてくれる“移動先表示”機能もあり、初心者から上級者まで幅広く楽しめるようになっているのはうれしい。専用ケーブルを使った通信対戦ではないが、1台のGBを交互に使っての対戦も可能だから、チェスをやるならこの1本を強く推したい！

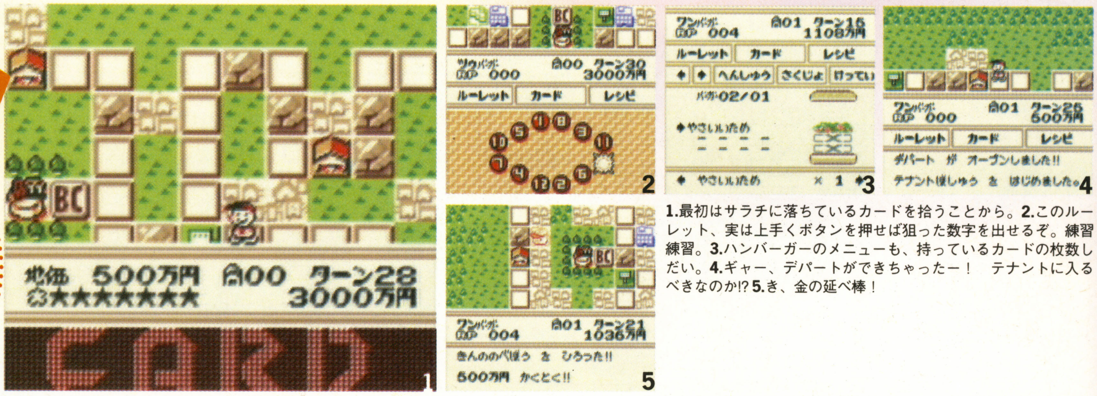
はみだしN64&GB　開発の坂井さんが今凝っているのは『遊戯王カードダス』らしい。

# バーガーバーガーポケット

## ハンバーガーで億万長者

1999年3月26日
3,800円
ギャップス

GAPS Get Across All Gaps!




1.最初はサラチに落ちているカードを拾うことから。2.このルーレット、実は上手くボタンを押せば狙った数字を出せるぞ。練習練習。3.ハンバーガーのメニューも、持っているカードの枚数しだい。4.ギャー、デパートができちゃったー！　テナントに入るべきなのか!? 5.き、金の延べ棒！

**ここに注目！**

GBという限られた空間の中で、ハンバーガーをそれらしく表現することに手を焼きました。が、結構おいしそうに完成したと思っています。
（ギャップス
開発担当ヤマザキさん）

©1999 GAPS Inc./BIOX co.,LTD

ハンバーガーチェーンのオーナーとなって新しいハンバーガーを販売、ほかのチェーンよりも売り上げを伸ばすことが目的のスゴロク型ゲーム。ルーレットを回してマスを移動しながら、落ちているお金を集めるところからスタート。資金ができたら自分の店を建てられるようになるぞ。人気に応じて出店費用も変わってくるから、場所はよーく考えて店を出そう。ゲーム開始時に「デパート建設予定地になっているから人が集まるだろう」なんてたかをくくっていると、最後まで予定地のままだったなんてこともあるからだ。サラチマスに落ちている"食材カード"、"攻撃カード"、"補助系カード"を集めていくことで、売り出すハンバーガーの具に幅を持たせたり、他店を邪魔したり、宣伝をしてみたりと取れる行動の選択肢が増えていくようになっているのだ。

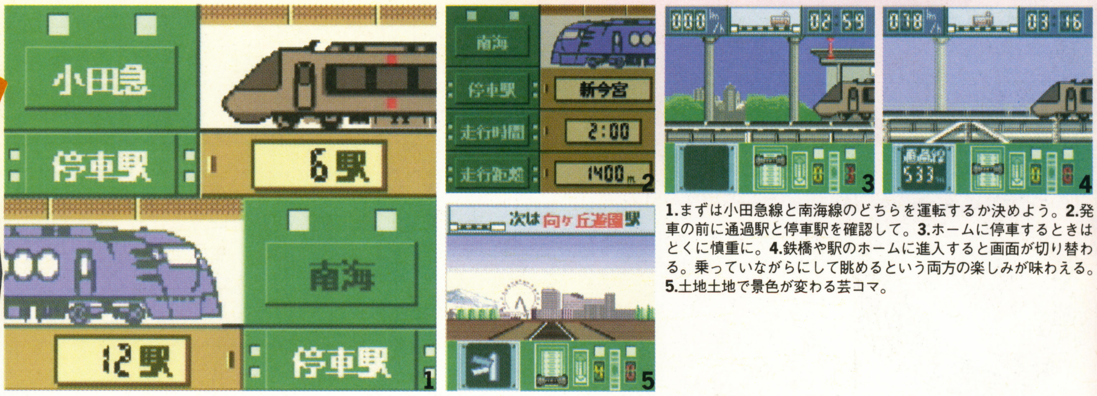
はみだしN64&GB　4月放送『ゲーム王国』にヤマザキさん登場！　初めてのテレビにカチンコチンだそうだ。「笑ってください」だって。

# ポケット電車2

## ダイヤどおりに安全運行！

1999年3月26日 3,980円
ココナッツジャパンエンターテイメント

COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT




1.まずは小田急線と南海線のどちらを運転するか決めよう。2.発車の前に通過駅と停車駅を確認して。3.ホームに停車するときはとくに慎重に。4.鉄橋や駅のホームに進入すると画面が切り替わる。乗っていながらにして眺めるという両方の楽しみが味わえる。5.土地土地で景色が変わる芸コマ。

**ここに注目！**

フロント画面でずっと表示されるよりも、やっぱり自分が運転している列車が見たい。そんな理由でサイドビュー画面を作りました！
（ディレクター 篠原さん）

©1999 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.

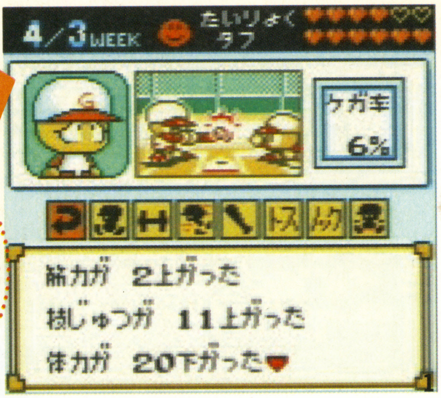
プレイヤーが電車を動かす運転シミュレーター。決まっているダイヤどおりに電車を運行させることが目的だ。鉄橋やトンネルに差し掛かったら制限速度を厳守したり、停車する駅と通過する駅を間違えないようにして、さらに緊急停止信号などのアクシデントにも冷静に対処しながら完走を目指そう。小田原城や箱根の山々、関西空港などの風景を楽しみながらも緊張感はいっぱいだ。無事に完走できると、べつの路線を走れるパスワードをもらえ、その路線も完走するとさらなる路線の運転に挑戦できるようになっている。最終的にはヨーロッパ特別急行を運転することができるのだ。難易度を設定できる"オプションモード"のほかに"メトロモード"という地下鉄を運転する初心者用のゲームも用意されている。途中で出てくるトロッコを運転するボーナスミニゲームが楽しい。

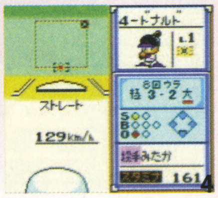
はみだしN64&GB　前作で私鉄電車を求めるファンの声に応えて、東西ロマンスカーをスタッフが選択したそうだ。

# パワプロクン ポケット

## いつでもどこでもサクセスだ！

1999年4月1日
4,500円
コナミ KONAMI





**1.**『パワプロ』シリーズで人気のサクセスがゲームボーイで登場だ。**2.**廃部寸前の野球部を再建するのが主人公の使命。**3.**まずはミニゲームで勝負して部員を集めよう。**4.**分離型の試合中画面はゲームボーイでもプレイしやすい。**5.**ドラフトで指名された選手は『パワプロ6』で使用できる。

### ここに注目！

パワプロシリーズのサクセスモードが単独で発売されるまでになりました。このゲームで育てた選手は『パワプロ6』で使えるようになりますよ。（コナミ広報担当 江澤さん）

©1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED.

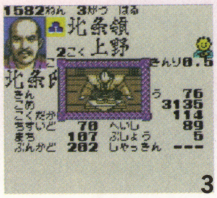
いつでもどこでもサクセスしたい！　そんなサクセスファンの願いを叶えるのがこのソフト。『パワプロ』シリーズで人気の高い、オリジナル選手を育成するサクセスモードのGB版なのだ。最大の特徴はN64とのリンク。作った選手を、GBパックを使うか、ゲーム中に表示されるパスワードを入力することで現在発売中の『パワプロ6』でも活躍させることができるのだ。もちろん通常の野球の試合をプレイすることもできる。物語の舞台は『パワプロ5』のサクセスモードにライバル校として登場していた極亜久高校。なんと野球部は部員が足りずに廃部寸前の状態。ミニゲームで戦って、ほかのクラブから部員を引き抜いていこう。部員が揃ったら、公式戦で1勝をあげることが目標だ。さまざまな練習コマンドやイベントを利用しながら、最強の選手を育てていこう。

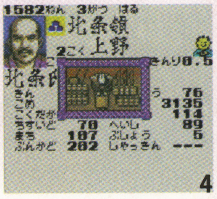
**はみだしN64&GB** うろつきコマンドでとにかく歩き回るのも、これまたひとつの楽しみ方なんだって。

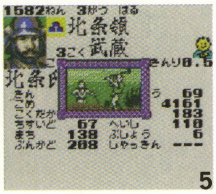
# 信長の野望 ゲームボーイ版2

## 400人の戦国武将が総登場！

1999年4月2日 4,800円
コーエー KOEI







**1.**まず最初は自分が指揮していく国を決定しよう。**2.**何といっても400人もの人物が収録されているから誰を選ぶか目移りするぜ。**3.**しっかり仕事をした者にはちゃんとほうびをあげて心をつかもう。**4.**武器を買って、隣国に攻め込むための準備は万端に。**5.**開墾などの事業もマメにすすめておこう。

### ここに注目！

GBソフトとなったことで、今までのシリーズでの中心ファン層とはまた違った人たちにプレイしてもらえると期待しています。適度な簡素化でより戦術思考ゲーム色の強いものになりました。（広報部 高津さん）

©1999 KOEI CO.,LTD.

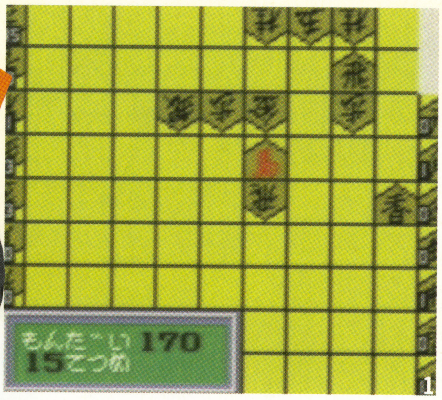
舞台は戦国時代。プレイヤーは織田信長をはじめとする戦国大名のひとりとなってゲームを進行していく。ライバルである数々の大名たちを打ち破って、最終的には天下の統一を目指すのだ。能力の違うさまざまな武将たちを効果的に登用して目的を達成させていこう。はじめは国力をつけるために開墾をし、治水工事をし、商取り引きを推し進めていこう。そうすることで軍備増強に必要な財力もついてくる。すべての準備が整ったところで敵国へ攻め込もう。けれども自分の支配する国がすべてなくなったとき、後継者がいないときに大名が死んでしまったとき、または3代目の大名が死んでしまった場合はゲームオーバーとなってしまうから注意。用意されたシナリオは2本で、1560年からの勢力争いを描いた"群雄割拠"と1582年からの"信長の野望"から選択できる。

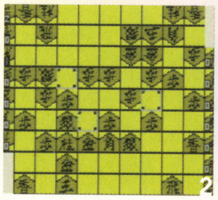
**はみだしN64&GB** このゲームの攻略本『信長の野望 ゲームボーイ版2 ガイドブック』がコーエーより発売中。950円。

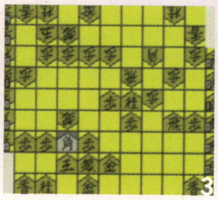
# 加藤一二三 九段の将棋教室

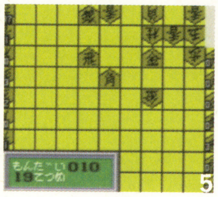
## この詰め将棋はやりごたえあり！

1999年4月16日 3,980円
カルチャーブレーン








**1.**15手詰めは、かなり難しいぞ。**2.**ヒントをもらってじっくり考えよう。**3.**動かす駒を選ぶと、カラーが変わる分かりやすさ。**4.**歴史に残る棋譜名選20局。どれを選ぶ！ **5.**これが加藤九段が新たに作ったオリジナル問題だ。

### ここに注目！

ソフト内の総問題数がなんと253題と問題数の多さが自信です。（広報担当KE）

©カルチャーブレーン

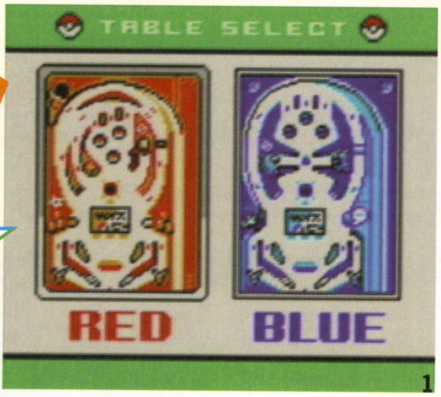
詰め将棋の問題がたっぷり詰まった『加藤一二三九段の将棋入門』が発売された。173問ある"詰め問題"モードでは5手詰めから15手詰めまでの問題を選んで、挑戦するのだ。間違ったところに打つと、もとに戻される親切設計なので初心者はじっくり問題に向き合えるぞ。それぞれの問題を解く時間によって段位がわかる充実ぶりだから、上級者にも十分楽しめる。また、"つぎの一手"モードではつぎに打つべき一手を選択問題によって選べる。なかなか解けない場合ヒントも教えてくれるぞ。さらに"先生に挑戦"モードでは、加藤九段がこのゲームのために新たに作った問題を解くのだ。また、加藤九段がこれまで有名棋士たちと対戦した名勝負の棋譜を観賞できるモードもあるから研究できる。将棋ファンならこのソフトは絶対にチェックなのだ！

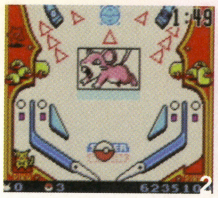
はみだしN64&GB

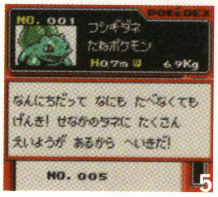
# ポケモンピンボール

## 弾いて揺らしてポケモンマスター！

1999年4月14日 3,800円
任天堂






**1.**最初に赤台と青台を選べるんだ。さぁ、どっちでプレイ**2.**マダツボミの口にボールが入った。さぁ、2分以内にポケモンをGETできるかな？**3.**ピカチュウが、落ちそうになったボールを戻してくれるよ。**4.**ボーナスステージでは全部で5つ。ハイスコアのチャンスだ！ **5.**151匹すべてをそろえて、ポケモン図鑑を完成させよう！

### ここに注目！

皆さんに、「ボールを自由に操りたい」と思って頂けるように、ポケモンをGETしたり、進化させたりという設定を盛り込みました。赤外線通信機能や、振動カートリッジなど、仕掛けも沢山！
（広報室　近藤さん）

©1995.96.98.99 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ©1999 HAL Laboratory,Inc./Jupiter Corp.

ポケモンが、ピンボールになった！ モンスターボールをフリッパーで弾いて、ポケモンGETだぜ！ 登場するポケモンは、全部で150とアノ1匹。スタート時に選べる赤と青、2種類の台でそれぞれGETできるポケモンが違うのだ。また、台のまん中には"トキワシティ"や"お月見山"などのエリアが表示されていて、それぞれ出現ポケモンが変わってくる。さらに、進化によってしか得られないポケモンもいるんだ。GETしたポケモンは図鑑でチェック！ しかも、GBで初めての振動カートリッジだから、ボールが台のなかではねるたびにブルブルと震えて、臨場感バツグンだ！ 本物のピンボールの基本テクニックである、"台揺らし"だってできちゃう。高得点を出したら、友だちと赤外線通信でデータを交換しようね。新しいポケモンワールドを体験してみよう！

はみだしN64&GB　とりあえず「うまいね」と言われる基準は、10億点くらいらしいよ。がんばれっ！

ファミ通64+ Nintendo powered by ファミ通

## STAFF on

発行人／編集人 浜村弘一
編集長 田原誠司
副編集長 新井創士
デスク 宮川隆／山本善宣
アートディレクター 村田順一
編集スタッフ 吉村順司／秋山誠／神保憲史／堤俊浩／プチワラ／下山賢太郎／篠原元貴／中野岳人／渡邉忍／高島 朗
制作スタッフ 松井咲子
ライティング
櫛田理子 ポケモンスナップ 56
CB's PROJECT 女神転生ラストバイブルI、II 100
白石もへ バーガーバーガーポケット 106
チョップ トライフォースタイムス 120
戸塚義一 実況パワフルプロ野球6／パワプロクンポケット 70
行谷則敏 beat mania GB 108
長谷部勲 悪魔城ドラキュラ黙示録 42
日高 保 MONTHLY SOFT FILE 128
本田やよい 実況GIステイブル／ポケットGIステイブル 86
増田 厚 ポケモンスタジアム2 34
三須隆弘 ポケモンピンボール 96
デザイン
Ash Graphics トライフォースタイムス 120
Art of Think Tank ゾララスト 泉 隆則 ニンテンドウパワープレイングマニュアル 28
小池 光 COMING UP NEXT Format&Icons 14 / MONTHLY SOFT FILE Format&Icons 128
トラストNo.1 HOBBY ENGINE Type 64 92
プリグラフィックス ポケモンピンボール 96 / バーガーバーガーポケット 106
ブルー 中村 治／高橋裕子／島村千代子／大野有香／大久保武文 実況パワフルプロ野球6／パワプロクンポケット 70 / 実況G1ステイブル／ポケットG1ステイブル 86
マッハ55号 小西忠明 beat mania GB 108
MIPO ポケモンスタジアム2 34
ララスー・プーポ・ラボ ナカ アラタ／伊藤ヒロコ ポケモンスナップ 56 / Product P 118
リーウェイ スタジオ 岸本治恵 64++ 122
ルシファー伊藤 女神転生ラストバイブルI、II 100
rocka graphica ロッカ・グラフィカ 真々田稔 悪魔城ドラキュラ黙示録 42
フォトグラフ
インタニヤ HOBBY ENGINE Type 64 92
UEXA beat mania GB 108
須崎 祐次 Nintendo 1999 8
スタジオアトム
イラストレーション
秋・えいき ハムスターパラダイス 114
井沢利明 HOBBY ENGINE 92
モゲレフ・クリエイティブ・システムス 鵜沼安希雄 HOBBY ENGINE 92 / 64++ 122
片桐彩子 beat mania GB 108
木村貴俊 ポケモンピンボール 96
杉山真理 バーガーバーガーポケット 106
姫野かげまる NEXT ISSUE 154
吉原雅之／池田太郎／長嶋恒光 悪魔城ドラキュラ黙示録 42
制作進行 樽本義之／石倉夕里
広告 増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子
雑誌営業 後藤剛／酒井朋喜／堂前秀隆
製作購買 青木孝道
協力 任天堂株式会社

## NEXT ISSUE

# ファミ通64+ 7月号

アスキー
1999年5月21日発売
定価 490円(税込み)

© ASCII 1999

©Nintendo/Creatures/GAME FREAK

次号特集では、「金・銀」、「スタジアム2」の発売が間近に迫ってまたまた盛り上がってきた「ポケモン」の魅力を全方位から再確認します。子供はもちろん、大人も一緒に親子で楽しんでね。それに、「オウガバトル3」や「ファイアーエムブレム トラキア776」などの期待の新作の最新情報も忘れずにチェック!

**7月号は**

**5月21日(金)発売 490円**

NINTENDO64
TOYBOX creative & maniax PRESENTS
ほのぼの生活シミュレーション
PACK-IN-SOFT
Victor Interactive Software Inc.
牧場物語2
ぼく じょう もの がたり ツー
絶賛発売中
6,800円(税別)
128Mバックアップカートリッジ
コントローラーパック対応
ACTION+Simulation, and RPG!
全ての行動はアクション。様々なアイテムを使いこなし、牧場を広げよう!
SFC, GBを遥かに上回るイベント、抜群の操作性、シリーズ最新作は最高傑作だ!
そだてる
あなた自身の手で荒れ地を切り開き、作物を育て、動物を飼おう!
ふれあう
ただ情報を教えてくれるだけが町の人じゃない。
それぞれの暮らしに触れ、色んな事を教わるのだ!
あつめる
アルバムの写真、お料理レシピ、クーポン券、イベントの景品、図書館の本、TV番組、数え切れないほどのアイテムをすべてみることは、不可能に近い。
しあわせになる
人それぞれのしあわせの形。それはあなたの心が決めるもの。
日々の暮らしの中であなただけの素敵なしあわせを見つけて下さい。
©1999 MARUCOME/Victor Interactive Software Inc.
N64とNINTENDO64は任天堂の商標です。
パック イン ソフト本部 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F TEL.03-5466-1757(土・日・休日を除く10:00〜17:00)
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
最新情報はhttp://www.vis.co.jp/PIS/pitop.htmでゲットだ!

ファミ通64+(プラス)
【週刊ファミ通5/28号増刊】
ファミ通64+ ロクヨン＋プラス
●平成11年5月28日発行
●発行所　株式会社アスキー　●発行人／編集人　浜村弘一
●〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 Tel.03-5351-8111(大代表)
Nintendo powered by ファミ通
定価490円
本体467円
T1126258050495
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷　©ASCII 1999　雑誌 26258-5/28 Ⓛ -6/19

ファミ通64＋（プラス）

【週刊ファミ通5/28号増刊】ファミ通64＋ ロクヨン＋プラス

● カウントダウン開始 ポケットモンスター金・銀

● N64版出発進行 電車でGO!64

● オウガバトル3 Person of Lordly Caliber

ASCII